

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт психологии  
Кафедра общей психологии и конфликтологии

**ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ МИКРОРАЙОНА**

**Выпускная квалификационная работа**

Направление «51.03.03 – Социально-культурная деятельность»

Квалификационная работа

допущена к защите

Зав. кафедрой:

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2019г.

\_\_\_\_\_

Исполнитель:

Матвеева Татьяна Сергеевна,  
обучающийся МСКД-1501 группы

\_\_\_\_\_

Научный руководитель:

П.Ю. Ежов – канд. пед.н,  
доцент кафедры общей психологии  
и конфликтологии

\_\_\_\_\_

г. Екатеринбург 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ КАТЕГОРИИ «КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	6
1.1. Понятие и характеристика культурно-досуговой деятельности	6
1.2. Особенности организации и формы культурно-досуговой деятельности подростков в условиях микрорайона	15
1.3. Квест как форма организации культурно-досуговой деятельности подростков	32
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	41
ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ МИКРОРАЙОНА	42
2.1. Культурно-досуговая деятельность микрорайона «Нагорный»	42
2.2. Организация и проведение квест-игры для подростков	45
2.3. Анализ культуросозидающих результатов квест-игры	48
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	60
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	64
ПРИЛОЖЕНИЕ	70

## ВВЕДЕНИЕ

В предшествующие десятилетия культурно-досуговая деятельность, которая является одной из сторон культурного течения, притягивает к себе все больший интерес экспертов. Исследование ее событий служит не только задачам наиболее полного отражения картины социума, но обладает и независимым значением, дает вероятность правильнее понять современные проблемы, связанные с осуществлением досуга людей, в особенности подростков.

В связи с этим уровень культуры в наибольшей мере, чем какая-либо другая область, отражает динамику жизни объединения людей в ее единстве, дает представление об осмыслении людьми определенной исторической эпохи, собственной значимости в мире, сопричастности к важнейшим историческим событиям города, и немаловажным моментов являются события микрорайона.

Но проблема в том, что учреждения культуры микрорайона предлагают меньше досуговых форм, чем в больших городах, соответственно происходит снижение посещаемости культурных учреждений, и мы видим, что подростки перемещаются в Интернет-пространство.

Согласно сведениям Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям, количество людей, пользующихся интернетом в мире к концу января 2018 года, приравнивается к 4021 миллиарду людей (53% от человечества в целом), что на 7% больше по сравнению с 2017 годом [21].

Чрезвычайный «уход» подростка в Интернет чреват многими психическими и социальными проблемами. Играя и общаясь в социальных сетях, подросток перестает общаться с друзьями, выходить из дома, не уделяет внимание спорту, редко бывает на свежем воздухе. У него ухудшаются взаимоотношения с родителями. Такое поведение подростка часто приводит к проблемам со зрением, с опорно-двигательным аппаратом. У ребенка может появляться агрессия к окружающим, либо замкнутость.

**Актуальность.** Большинство отечественных и зарубежных исследователей считают, что подростковый возраст является одним из самых сложных и трудных периодов в жизни человека. Подросток стремится доказать всему миру, а главное – родителям, что он не такой как все, что он другой. Подросток ищет себя, свое предназначение в жизни методом проб и ошибок. Этот этап жизни характеризуется большой интенсивностью и насыщенностью жизни подростка событиями, необходимостью совершения поступков, принятия решений. Совершаются самые неожиданные, и порой глупые поступки. Период учения подростков в школах и колледжах – это время, когда ослабевают контролирующая и регламентирующая функции подчинения взрослым, авторитет взрослого снижается. В этом возрасте у подростка еще нет забот о собственной семье, а также профессиональных обязанностей. Функцию продуктивной занятости подростка, его культурной самореализации призваны осуществить учреждения культуры. В каждом микрорайоне города есть библиотека, которая берет на себя задачу по организации досуга подростков.

**Проблема исследования.** В настоящее время наблюдается снижение посещаемости подростками культурно-досуговых учреждений, в частности, библиотек. По данным статистики, в Пермском крае в 2018 году число посещений общедоступных библиотек составило 8120,6 тыс. человек, что на 392 человека меньше, чем в 2016 года (в 2016 году посещений подростками составило 8512,2 человека) [35, с.2-3]. Библиотеки микрорайона не могут в полном объеме удовлетворить все потребности данного возраста, хотя на государственном уровне занимаются данной проблемой, например в 2015 г. Указом Президента Российской Федерации от 12 июня 2014 г. № 426, был объявлен Год литературы. Основными задачами этого Указа стало привлечение внимания к чтению и литературе, решение проблем книжной сферы и стимулирование интереса россиян к книгам [49].

**Степень разработанности темы.** Разработкой организации культурного досуга подростков занимались Суртаев В. Я., Максютин Н. Ф.,

Смаргович И. Л., Аванесова Г. А., Жарков А. Д. и другие. Вопросами библиотечного дела и библиотековедения занимались такие исследователи как Карташов Н. С., Скворцов В. В. и др.

**Объект исследования** – культурный досуг подростков.

**Предмет исследования** – организация культурно-досуговой деятельности подростков в условиях микрорайона.

**Цель работы** – разработать культурно-досуговое мероприятие для подростков микрорайона, удовлетворяющее требованиям интересности, пользе и доступности и культуросозидающей результативности.

**Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:**

1. Дать характеристику культурно-досуговой деятельности.
2. Раскрыть особенности организации и формы культурно-досуговой деятельности подростков в условиях микрорайона.
3. Охарактеризовать культурно-досуговую деятельность микрорайона «Нагорный».
4. Обосновать квест, как форму организации культурно-досуговой деятельности подростков.
5. Организовать и провести квест-игру для подростков в микрорайоне.
6. Проанализировать культуросозидающие результаты квест-игры.

**Структура работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. Список литературы включает 56 источников. Общий объём работы составляет 70 страниц.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ КАТЕГОРИИ «КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

## 1.1. Понятие и характеристика культурно-досуговой деятельности

Освоение истории культурно-досуговой деятельности, неотъемлемой части культуры общества – имеет огромное воспитательное значение. Оно формирует в человеке гражданские качества, пробуждает чувство уважения к культурным традициям своего народа, способствует развитию исторической памяти [8, с.36-39]. Уделим внимание понятию «культурно-досуговая деятельность», которое закрепилось в научном употреблении с начала 80-х гг. XX века. Его появление явилось логическим следствием теоретического осмысления проблемы досуга, в частности, подхода к определению его сущности как одного из видов человеческой деятельности. Оно соотносится с такими науками, как психология, социология, экономика, история, философия, педагогика и имеет комплексный характер, выражающийся в его связях с понятиями и идеями.

Культурно-досуговая деятельность – это социально-культурологический процесс, способствующий свободному духовному и физическому совершенствованию личности на основе самостоятельного творчества, освоения ценностей культуры, общественно-значимого общения, разумного и полноценного отдыха [43, с.45].

Суртаев В. Я. дает свое определение: «Культурно-досуговая деятельность» является одним из важнейших средств реализации сущностных сил человека и оптимизации социально-культурной среды, окружающей его. В культурно-досуговой деятельности, как правило, слитно присутствуют моменты преобразования, познания и оценки» [48, с.28].

Профессор Максютин Н. Ф. отмечает, что «культурно-досуговая деятельность – это процесс создания, распространения и умножения

внутренних ценностей. Культурно-досуговая деятельность – специализированная подсистема духовно-культурной жизни общества, функционально объединяющая социальные институты, признанные обеспечить распространение духовно-культурных ценностей, их активное творческое освоение людьми в сфере досуга в целях формирования гармонично развитой, творчески активной личности» [32, с.21].

Понятие «культурно-досуговая деятельность» неразрывно связано с понятием «досуг». По мнению Дашковской О. Д. «досуг является объектом исследования достаточно большого круга общественных наук: социологии, философии, психологии, педагогики и др., которые вносят своеобразие в понимание этого понятия» [14]. Стрельцов Ю. А. определяет досуг – как «часть внерабочего времени, остающуюся у человека за вычетом разного рода непреложных дел, необходимых затрат» [47]. По словам исследователя Соколова Э. В. досуг рассматривается как «особое время, когда возможен свободный выбор занятий, в которых отдых перемежается с физической и умственной активностью» [11].

Таким образом, досуг – это часть свободного времени, совокупность занятий, выполняющих функцию восстановления физических и психических сил человека; деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному выбору, а не по причине материальной необходимости. Досуг – это не просто свободное время, а время, заполненное разнообразными занятиями: играми, философским умозерцанием, общением и т.п.

Как мы видим, понятие «досуг» неразрывно связано с понятием «свободное время». Существуют разнообразные определения понятия «свободное время».

Дашковская О. Д. свободное время определяет как «часть внерабочего времени, которая освобождена от непреложных временных затрат, т.е. семейных, общественных и бытовых забот, а также от необходимой физиологической деятельности (сна, питания и пр.)» [14].

Размер свободного времени существенно отличается у различных социальных групп. Например, женщины, занимающиеся ведением домашнего хозяйства, имеют на треть свободного времени меньше, чем мужчины. У многих категорий работников свободное время не явно выражено, например, у тех, кто находится в поиске работы, трудится по договору на дому. Наибольшим объемом свободного времени располагают пенсионеры и домохозяйки. Свободное время можно использовать на что угодно, например, заниматься домашними делами. Некоторые люди предпочитают совсем ничего не делать.

Свободное время охватывает учебу и самообразование, приобщение к культуре (чтение, посещение театра, музея, кино и т. п.), общественно-политическую активность, научно-техническое любительское творчество, художественно-эстетическую самодеятельность, занятия с детьми, общение по интересам и др., но может содержать также пассивный отдых («ничегонеделание») и даже антикультурные занятия. Кроме того, свободное от работы время можно разделить на опосредованно рабочее время, содержание которого обусловлено необходимостью подготовки к рабочему времени, и досуговое время. Формально в это время человек свободен, но реально он вынужден его тратить, чтобы успешно выполнять работу в рабочее время.

Для определения свободного времени отдельного человека из его суточного бюджета времени (24 часа) следует вычесть время, которое он затрачивает на производственно-трудовые функции, включая дорогу к месту работы и обратно; физиологический отдых (ночной сон); оздоровительные и санитарно-гигиенические нужды; покупку продуктов, их приготовление, прием пищи; приобретение необходимых вещей, товаров повседневного пользования; воспитание малолетних детей, неотложную помощь близким людям.

Таким образом, мы узнали, как определяется понятие «свободное время» с разных точек зрения.



Согласно тому, что свободное время или досуг напрямую ассоциируется с деятельностью, мы будем считать, что досуговая деятельность - это осознанная и целенаправленная активная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей в познании собственной личности и окружающего мира, осуществляемая в условиях непосредственно и опосредованно свободного от работы времени.

Культурно-досуговая деятельность имеет свою структуру и содержание. Согласно мнению Жаркова А. Д. в структуре свободного времени необходимо выделять следующие элементы:

- общественно регулируемую часть (коллективное творчество, учеба, занятия спортом, «впитывание» культуры, развлечение и релаксация);
- лично регулируемую (индивидуальное творчество, самообразование, индивидуальное культурное потребление, физкультура, любительский труд, воспитание детей, товарищеские, дружеские встречи, различные виды развлечений, пассивный отдых, занятия в неформальных объединениях) [18, с. 98-104].

Под структурой культурно-досуговой деятельности необходимо понимать построение, взаиморасположение и взаимосвязь основных его частей. Так, по – мнению Стрельцова Ю. А., к структурным частям досуга можно отнести:

- потребление культурных ценностей,
- самообразование,
- культурно-творческие занятия,
- игровую деятельность,
- пассивный отдых,
- затраты времени, совпадающие с явлениями антикультуры.

Таким образом, к структурным частям досуга можно отнести соотношение времени, затрачиваемого на различные его виды и формы и их взаимосвязь [47, с.7].

Содержание культурно-досуговой деятельности можно рассматривать как «внутренний смысл» основных структурных элементов, их конкретную наполненность и сущность. Практически каждый структурный элемент может включать в себя различное содержание.

С точки зрения исследователя Аванесовой Г. А., под содержанием культурно-досуговой деятельности понимается «непосредственные переживания, впечатления и состояния, которые испытывает человек, включенный в конкретный вид досугового занятия и тем самым, удовлетворяющий свои потребности:

- осмысление человеком воспринимаемой информации, художественных образов, общего культурного контекста, который в это время находится в фокусе его внимания;
- оценки, которые возникают у человека по поводу качества отдыха, а также услуг, если они ему оказываются в этом процессе» [1, с.56].

Особый педагогический аспект культурно–досуговой технологии выражается в «социальном воспитании и развитии психического и физического здоровья, формах культурно–досуговой деятельности, направленных на решение следующих задач» [23, с. 45]:

- воспитание способов психологической защиты;
- формирование потребности в ведении здорового образа жизни;
- создание условий для становления необходимых социальных навыков, культуры быта;
- накопление опыта содержательного межличностного общения;
- развитие индивидуальных интересов и творческих способностей, формирования опыта творческой деятельности;
- обогащение эмоциональной сферы.

Основные функции культурно-досуговой деятельности:

- рекреативная или терапевтическая – с помощью этой функции можно снять стресс, восстановить силы;

- развивающая – эта функция вовлекает индивида в процесс непрерывного образования по любительскому творчеству (художественного и технического); появляются новые знания, приобретаются нормы ценностей и ориентаций;

- компенсаторная - человек отдыхает от жизненных проблем и целенаправленной активности, получает эмоциональную разгрузку.

- коммуникативная - обмен информацией между людьми;

- накопление, хранение и распространение знаний, норм, ценностей;

- воспроизводство духовного процесса через поддержание его преемственности;

- социализирующая - функция социализации состоит в том, что культура является важнейшим средством введения личности в социальную жизнь, усвоения им социального опыта, знаний, ценностей, норм поведения, соответствующих данному обществу, социальной группе и социальной роли;

- гедонистическая – человек получает наслаждение и удовольствие;

- регуляция социальных отношений;

- воспитательная и просветительная – во время социализации подрастающего поколения и его индивидуального становления, досуг приобретает огромную роль; в ходе досуга удовлетворяются потребности человека в образовании, духовном развитии, освоении художественных ценностей; досуг дает возможность осмыслить свои индивидуальные особенности, творческий и интеллектуальный потенциал;

- совместное переживание значимых событий общественной жизни, которое обеспечивают праздники.

Подходы к определению классификации досуговой деятельности в научной литературе весьма разнообразны, как и сама деятельность [42, с.24].

Существует несколько признаков культурно-досуговой деятельности:

1. Любая досуговая деятельность проходит в свободное от обязательной работы время.

2. Продукты досуговой деятельности не могут иметь коммерческого характера, то есть не могут быть включены в товарно-финансовые отношения. Возможны случаи, когда продукты культурно-досуговой деятельности продаются, хотя единичные акты купли-продажи не изменяют сути культурно-досуговой деятельности. Но если похожие акты примут систематический характер, то культурно-досуговая деятельность потеряет свою досуговую сущность и превратится в индивидуальную или групповую трудовую деятельность, которая, в отличие от деятельности досуговой, обязана по закону облагаться налогом.

3. Как правило, культурно-досуговая деятельность носит не профессиональный, а любительский характер, однако в некоторых случаях человек и на досуге не прекращает заниматься своей профессиональной деятельностью, несмотря на то, что безвозмездно, для наслаждения. Профессия поглощает досуг. Иногда происходит наоборот - досуговая деятельность, то есть хобби человека преобразуется в профессию.

4. Культурно-досуговая деятельность носит саморегулируемый характер, она независима от какого бы то ни было внешнего вмешательства в виде общественного, педагогического или другого начальства и контроля. Здесь индивид (коллектив) сам должен быть полноценным и единственным субъектом собственной деятельности и ее организации.

Выделяют следующие уровни культурно-досуговой деятельности:

- Отдых, физическая активность.
- Развлечения, игры.
- Просвещение (самообразование).
- Творчество (любительское, профессиональное).
- Созерцание.
- Праздники (обряды, хороводы, масленица и т.д.) [18, с. 98-104].

Под принципами досуговой деятельности принято понимать основные требования, которым следуют профессионалы в ее организации.

Принципы культурно-досуговой деятельности подростков:

1. Принцип всеобщности и доступности — вероятность приобщения, сопричастности всех детей и подростков в область досуговой деятельности, чтобы удовлетворить созидательные нужды растущего поколения, их досуговых требований и увлечений.

2. Принцип самостоятельности — осуществляется на всех ступенях детского досуга: от любительского союза до масштабного празднования. Самостоятельность — сущностное качество человека, обеспечивающее большую степень успехов в любой персональной и совместной деятельности. Данный принцип, с одной стороны, составляет базу на творческой активности, заинтересованности и инициативе ребенка, с другой - на их поощрении, побуждении организаторами детского досуга.

3. Принцип индивидуального подхода — принимает во внимание личные увлечения, предрасположенности, способности, психические и физиологические особенности и социальную среду обитания детей и подростков при гарантировании их досуга.

4. Принцип систематичности и целенаправленности в организации детского досуга — разумная реализация данной деятельности на основе регулярного и последовательного сочетания постоянности в работе всех социальных институтов, призванных обеспечивать досуг подростков.

Семья, дошкольные учреждения, школа, средства массовой информации, учреждения культуры и др., должны выполнять деятельность по организации досуга в выходные и будние дни, в период учебы и в каникулярное время на основе четко разработанной концепции единства целей и задач, многообразия содержания, форм и способов влияния.

5. Принцип преемственности в организации досуга — культурная, взаимная связь между поколениями. Следует активизировать работу всех родителей на передачу детям социального знания и опыта, на проведение

рационального досуга. Кроме того, данный принцип обозначает сохранение норм и ценностей при переходе детей из одного возраста в другой, из одного воспитательного учреждения в иное.

6. Принцип занимательности в организации досуга — создание естественного эмоционального общения с помощью выстраивания всего досуга на основе развлечения и театрализации. Так как сухость, тусклость, недостаток эмоциональной привлекательности способны обречь на провал всевозможные формы и методы работы, досуг для детей и подростков должен быть красочно оформлен и дополнен самой интересной атрибутикой, чтобы превратить его в праздничный день.

Отвечая за удовлетворение социально–культурных нужд, культурно–досуговая деятельность содержит несколько своеобразных отличительных черт:

- не носит обязательность характера;
- различается самостоятельностью выбора видов деятельности,
- исполняется по собственной воле.

Данная работа основывается на свободном времени, которое считается важным условием и основой культурно–досуговой деятельности.

Таким образом, культурно-досуговая деятельность — это вид культурной деятельности, которая осуществляется, как правило, в форме любительства в свободное время, является целиком самоуправляемой, а ее продукты имеют некоммерческий характер. Специфика организации свободного времени является одним из важнейших показателей уровня социального развития общества.

## **1.2. Особенности организации и формы культурно-досуговой деятельности подростков в условиях микрорайона**

Одним из важнейших направлений общественного развития социума является организация культурно–досуговой деятельности подростков. Подростковым возрастом считается период, переходящий от детства к юности (с 14 до 18 лет), который отличается эмоциональным всплеском развития ребенка.

Изучению особенностей подросткового возраста уделили внимание много исследователей. Например, Штерн Э. - рассматривал подростковый возраст как «один из этапов формирования личности. На его взгляд, в формировании личности важно то, какая ценность переживается человеком как наивысшая, определяющая жизнь» [41, с.231].

Выготский Л. С. главным и характерным новообразованием отрочества считал чувство взрослости - зарождающееся представление о себе как о взрослом, а не как – ребенок. Подросток взрослость пробует испытывать на себе. Отличие заключается и в том, что подросток отрицает свою принадлежность к детям, но полноценной взрослости еще нет, хотя появляется потребность в признании ее окружающими [41, с.231].

Согласно теории Шаповал И. Г. «подростковый возраст — это период эмансипации ребенка от родителей. Процесс этот очень сложный и многомерный. Эмансипация от родителей может быть эмоциональной, то есть эмоциональная привязанность к родителям становится меньше, сменяется более выраженной привязанностью к другим (дружбой, любовью): поведенческой - стремлением избежать жестокого контроля со стороны родителей; нормативной — переориентацией на другие нормы и ценности, чем их исповедуют родители» [56, с. 626-631].

Рассмотрим особенности организации культурной, досуговой деятельности подростка на примере зарубежных стран и России.

На Западе отношение к досугу весьма серьезное. Досуговая деятельность является одной из ключевых культурой. Проблема досуга рассматривается как в теоретическом, так и в практическом планах. Связано это с тем, что роль досуга в обозримом будущем будет усиливаться [14, с.2].

Сложность в организации досуга начали выходить на первый план в передовых странах Запада еще в конце XIX в., когда резко повысился уровень промышленности, и произошло четкое разделение рабочего и внерабочего времени. Оттого, как использовалось внерабочее время, в конечном итоге, зависела производительность труда. По мере возрастания доли свободного времени возрастало его значение и в социальном плане. Вопрос о том, на что будет потрачено свободное время, стал носить ярко выраженный социальный и социально-педагогический аспект [29].

Еще больше внимания проблемам досуга уделяется в XX в., особенно во второй его половине. Одним из основоположников социологии досуга считается Дюмазедье Дж., его основные труды: «На пути к «обществу досуга»» (1962 г.), «Досуг и город» (Т.1. - 1966 г.; Т.2. - 1976 г.). Но настоящую сенсацию в зарубежном досуговедении произвела монография Дюмазедье Дж. «Культурная революция свободного времени» (1988 г.). По этой книге в течение 1989 - 1991 гг. в ряде городов Канады, США, Великобритании, Австралии была проведена серия научных конференций.

В 80-х гг. XX столетия Кларк Д. и Критчер Ч. выпускают книгу под интригующим названием «Дьявол находит работу для праздных рук». Уже в самом названии книги отчетливо слышится сигнал тревоги: досуг - это не только благо, но и своеобразное поле для асоциального поведения. И это действительно так. Досуг - явление достаточно сложное. В зависимости от того, на что он направлен, он может быть позитивным или негативным. Отсюда такой интерес к проблемам досуга, как в теории, так и на практике, что, в свою очередь, не может не дать положительного эффекта.

В соответствии с современной концепцией досуга, на Западе под досугом понимается совокупность занятий, которым личность может



предаваться по доброй воле, чтобы отдыхать, развлекаться, развивать свою информированность или образованность, свое добровольное участие в социально-культурном творчестве, будучи свободной от выполнения своих гражданских, профессиональных или семейных обязанностей.

По сути дела, все западные модели досуга выполняют следующие функции: физиологическую, психологическую, познавательную, эстетическую, коммуникативную, компенсаторно-творческую. При этом обычно выделяют три важнейшие функции: рекреации, развлечения, физического и духовного развития личности [27, с. 45].

В то же время досуговая модель каждой страны или группы стран имеет свои особенности. Так, в американской модели обращает на себя внимание перекося в сторону функции развлечения. В европейской модели более сбалансированное соотношение функций и большее внимание уделяется духовному развитию личности. Именно в европейских странах (Швейцарии, Германии и Франции) зародилось и получило развитие такое явление, как социально-культурное аниматорство, суть которого заключается в придании педагогической направленности досуговому мероприятию. В США получили развитие открытые кинозалы для автомобилистов.

Позитивным в теории и практике зарубежного досуга следует считать разработку и анализ таких понятий, как «педагогика досуга», «социально-культурная анимация», «досуговая квалификация» (выработка системы установок, умений и навыков рационального времяпровождения) [27, с.45], и таких явлений, как досуговая квалификация, досуговая карьера (как заменитель профессиональной карьеры; речь может идти, например, о карьерном волонтерстве). Заслуживает внимания попытка западного досуговедения дать определенную градацию досуговых явлений: серьезный и обычный досуг (серьезный - как заменитель работы), качество свободного времени, оптимальный стиль досуга [46, с.67].

Появляются новые формы культурной жизни населения. Например, в лучшем музее Британии организуется выставка художников-любителей. В

ряде зарубежных стран, таких как Германия, Австрия, Италия, США многие банки становятся собирателями, хранителями и популяризаторами произведений современной живописи. В таком случае банк выступает и как картинная галерея, а также как спонсор и меценат новых видов искусства.

Продолжается развитие мультиплексов (кинотеатров). В 2000 г. во Франции было открыто 19 новых мультиплексов. А всего в стране насчитывается 84 мультиплекса. Мультиплексы открываются не только в крупных, но и в средних и малых городах. Так, в Страсбурге открыт мультиплекс с 22 кинозалами, рассчитанными на 5400 посадочных мест. По отношению к посещаемости кинотеатров, посещаемость мультиплексов составляет 35%. Начиная с 1994 г., во Франции наблюдается рост посещаемости кинотеатров в летнее время [39, с.28-30].

Интересен сам подход к организации деятельности зарубежных учреждений культуры. Приведем рекомендации, которые даются европейскими специалистами по организации работы музеев и библиотек:

- музей должен не только демонстрировать экспонат, но и давать необходимые пояснения;
- посетителям музеев нужно разрешить не только смотреть на экспонат, но и трогать его руками, видеть, как проводится реставрация или делаются копии экспонатов, и даже принимать в этом участие. Так посетитель больше запомнит;
- музеи должны предоставлять посетителям возможность отдохнуть, развлечься и вкусно поесть;
- книги в библиотеках представляют собой ресурсы долговременного хранения, а не материалы, от которых следует избавляться, если они не пользуются популярностью. В случае если нужно освободить место для новых поступлений, книги, не пользующиеся спросом, должны быть перемещены с сохранением возможности доступа и поиска их в каталоге;

- местные библиотеки должны выполнять важную социальную и образовательную функцию. Они должны быть открыты в удобное для большинства населения время и др. [28, с.95-96].

Существует так называемая «молодежная культура», которая не ограничивается потреблением культурных товаров и услуг, но и проявляется в особом отношении к культурно-художественному предложению. Молодые любят кино и рок-музыку, слушают одинаковые молодежные радиостанции, все больше увлекаются видеоиграми, проявляют видимый интерес к театру и национальному наследию, к классической музыке и танцу (балету). Для подростков характерна общая потребность в досуге вне дома, в том числе культурном. Уровень активности подростков намного выше уровня взрослых. Расхождения с взрослыми иногда настолько явственны, что некоторые виды культурных посещений представляются только сугубо молодежными: кино, дискотека или выступление рок-группы. Тяга молодых к внедомашнему отдыху и вообще к коллективному времяпрепровождению наглядно отражается в их ответах на вопрос о культурно-досуговых расходах: на это уходит большая часть средств, с явным предпочтением кинематографа [53, с.110-118].

Таким образом, на сегодняшний день степень развития культуры в западных странах, в целом измеряется не столько характером производства материальных благ, сколько тем, как организован досуг населения [14, с.2].

Существенный вклад потенциала России в обосновании взгляда на культурно-досуговую деятельность, как существенный резерв развития личности и раскрытие рекреативного, познавательно-образовательного, эстетического досуга внесли Бестужев-Лада И. В., Соколов Э. В., Ядов В. А., Грушин Б. А. [11, с.78].

Развивающие досуговые формы создавались в большей степени представителями российской интеллигенции, которая в первой трети 19 - начале 20 веков была более активной, по сравнению с другими представителями сообщества. Их умственные и эстетические возможности

порождали всё новые требования и «подталкивали» к созданию новых форм социальных занятий и предпринимательских начинаний. Например, «Литературная газета», основанная Пушкиным А. С., стала быстро распространяться по многим городам России, кроме того, большое число общественно-художественных («толстых») журналов, помещающих в собственных страничках литературно-поэтические произведения, критические сочинения и публицистику «разбирались» мгновенно. Самыми популярными формами досуговых занятий у представителей интеллигенции и членов их семей было посещение общественных музеев, библиотек, театров, прочтение художественных произведений [40]. На рубеже XIX и XX веков многие россияне начали выезжать в страны Запада и Европы с целью отдохнуть или посетить различные музеи.

Таким образом, у российской модели досуга были очевидные плюсы. Ее отличали такие качества, как желание к внутреннему развитию личности, ярко выявленный педагогический подход. Минусами российской модификации можно рассматривать недооценку рекреационно-развлекательных компонентов досуга и его чрезмерную идеологизацию. Досуговую модель современной России можно трактовать как переходную. Она многое впитала в себя и от американской, и от европейской моделей, не располагая пока материальными и экономическими возможностями с целью их осуществления и применения на практике [15].

В настоящий период, одним из известных мест проведения досуга подростков в России являются учреждения культуры. Их цель – заинтересовать своим направлением и дать возможность подростку реализовать себя, удовлетворяя потребности ребенка в общении, отдыхе, образовании. Но многие подростки совершенно не располагают информацией о формах проведения досуга в своем районе или микрорайоне.

Мы считаем, что проблема большинства микрорайонов в том, что он небольшой и развлечений для подростков не так много, мероприятия

проводятся редко. Но все же есть люди, которые занимаются досугом детей, кому не безразлична культурная жизнь подростка.

Определим понятие микрорайон. Кеплер С. (1968 г.) – заметил, что под микрорайоном «подразумевается то местность, отличающаяся определенными природными свойствами, то совокупность человеческих действий и взаимных отношений, то - снова - территория, где могут, хотя и не обязательно, иметь место человеческие поступки и взаимоотношения» [45, с.87]. В толковом словаре Ушакова Д. Н. – микрорайон - самая мелкая единица, на какую делятся районы [52, с.676].

Из вышеперечисленных определений можно предположить, что микрорайон – это маленькая часть города, состоящая из жилых домов, как больших, так и маленьких. В микрорайоне, как правило, существует школа, стадион, торговый комплекс, поликлиника, клуб, библиотека. Детские сады и площадки для детей ограничены, но и они есть. В микрорайоне должно быть все самое необходимое для населения.

По формам организации культурная и досуговая деятельность подростков в микрорайонах разнообразна. Одной их основных форм является игровая деятельность.

Общение подростков зачастую строится именно в игровой форме, посредством игры и игровой деятельности, об этом нам повествуют авторы Кокка Ж. В. и Лихачева Л. С., занимающиеся вопросами игровой деятельности подростков [24, с.15].

Леонтьев А. Н. в своей работе писал о том, что, «благодаря игре, происходят важнейшие изменения в психике ребенка и что эти полученные и приобретенные изменения готовят человека к следующей ступени развития, тем самым, лишний раз, доказывая, насколько игра важна и имеет большое значение непосредственно для подростков» [30, 37].

В игровой деятельности подростков, в первую очередь, проявляются такие черты как, ориентир, догадливость, храбрость. Подросток стремится к точному соблюдению правил игры и к качеству игровой деятельности, он

хочет не просто играть, а овладевать «мастерством» игры, то есть вырабатывать в игре необходимые для неё умения и навыки, развивать определенные личные качества [12, с.5].

Общий объем игр в подростковом возрасте имеет огромное количество. В проведенном исследовании Григорьевым В. М., обнаружено, что «у одного подростка в течение года может быть от 372 до 818 различных игр и развлечений. В результате контроля более чем за сотней подростков у них было отмечено более 1400 игр в течение года, из которых 120 были сюжетно-ролевыми. Так что имеющееся суждение, среди некоторых педагогов о резком сокращении ролевых игр среди подростков не подтверждается практикой» [13, с. 5–18].

Игровые предпочтения современных подростков неопределенны: с одной стороны, мы знаем, что существует часть подростков, которые выбирают подвижные или спортивные игры. К таким подросткам, например, можно отнести спортсменов или людей, пытающихся вести здоровый образ жизни. В большинстве случаев, они никогда не сидят на месте, поэтому остальные виды игр предпочитают изредка.

Также есть процент людей, отдающих предпочтение настольным играм, например, ролевым, творческим. При этом если отталкиваться от того, что время, в которое мы живем, называется как время цифровых технологий, то можно предположить, что подросткам наших дней наиболее интересны именно компьютерные игры. Аналогичной точки зрения придерживается, в частности, Евстигнеева Ю. М. Она отмечает, что «за последнее десятилетие информационно-компьютерные технологии стали неотъемлемой частью современной подростковой субкультуры, оказав на нее существенное влияние. Новые информационные технологии теперь играют культуuroобразующую роль, поскольку на их основе создается особая социокультурная среда со своим специфическим содержанием» [16, с.16]. Поэтому проблематика школьник и компьютерная среда приобретает все большую значимость. На самом деле, грустно осознавать, что многие

подростки выбирают компьютерные игры, вместо походов на прогулку с друзьями, чтение книг. В связи с этим функция игровой деятельности подростков ослабевает. Подростку необходимо помочь определиться с видами досуговой деятельности. Для благоприятного и наиболее полноценного формирования личности подростка, предлагаемые ему формы досуга должны оптимально соотноситься с его силами и возможностями [50].

В качестве основных форм культурно-досуговой деятельности подростков выделим игры, квесты, конкурсы, экскурсии, самодеятельное творчество (хореография, песни), театрализованные представления, которые несут эмоционально-смысловой заряд. Кратко расскажем о некоторых из них.

Как отдельной формой культурно-досуговой деятельности подростков является экскурсия, в ходе которой подросток насыщается богатством культуры, какой – либо истории, событием. Об огромной роли экскурсионной деятельности в вопросе воспитания и социализации подростков писали выдающиеся классики отечественного экскурсоведения: Крупская Н. К., Александров Ю. Н., Емельянов Б. В., Анциферов Н. П., Касаткин В. Ф., Герд В. А., Райков Б. Е., Седова Н. А., Дьякова Р. А., и др., оставившие многочисленные литературные источники, касающихся различных аспектов экскурсионного дела.

Под экскурсией в настоящее время принято понимать коллективное посещение достопримечательных чем-либо объектов – местности, музеев, памятники культуры, предприятия [50].

К функциям экскурсионной деятельности можно отнести следующие:

- познавательная – процесс познания, в ходе которого, подросток получает новые знания;
- воспитательная – в подростке воспитываются нравственные качества, развиваются чувства, навыки, умственные способности;
- рекреационная – подросток в той или иной степени восстанавливает свои силы, экскурсия дает ему чувство расслабленности;

- коммуникативная – смысл ее заключается в информативности, передается какая-либо идея, смысл, содержание.

Чаще всего экскурсии проводятся в музеях. Музеи осуществляют различные функции, такие как: собирать, хранить и интерпретировать памятники прошлого. Музеи формируют художественную культуру; сохраняют и выставляют материалы с целью их изучения; знакомят с ценностями культуры; обогащают внутренний мир, формируя вкусы посетителей; создают атмосферу духовного и эстетического общения.

К музейной деятельности относятся:

- научное комплектование, организация учета и хранение музейных коллекций;
- научные теоретические и практические исследования;
- создание музейных выставочных экспозиций;
- реставрация и консервация музейных экспонатов;
- издание каталогов музейных коллекций и иной печатной продукции;
- распространение информации о музейных предметах и коллекциях.

Тематические экскурсии в музеи могут быть посвящены разным темам – это и юбилеи писателей, поэтов, музыкантов, художников. Это могут быть выставки одной картины, или одного художника, или одного направления. Например, в год 100-летия со дня рождения А. И. Солженицына во многих музеях был организован ряд мероприятий и выставок, связанных с жизнью и творчеством А. Солженицына. Обычно присутствующие делятся воспоминаниями о советском времени, впечатлениями о его произведениях. Также в музеях проводятся интеллектуальные игры, мастер-классы и т.д. В процессе прохождения экскурсии, подростки получают знания, общаются между собой, отвлекаются от других дел, получают определенные эмоции.

Одной из известных форм социально-культурной деятельности подростков являются театрализованные представления. На сегодняшний день



театральные показы существуют не только в школах и театрах, но и в библиотеках, клубных учреждениях. Театрализованное представление – одна из доступных форм культурной деятельности подростков разного возраста, в ходе которой дети знакомятся с миром прекрасного, пробуждается способность к состраданию, сопереживанию, активизируется воображение [5, с.31].

Приведем пример еще одной досуговой деятельности подростков, которой занимаются в школах, вузах, клубных учреждениях – это клуб веселых и находчивых (КВН). КВН – это игра, главная задача которой – победить соперников. В КВНе молодежь показывает свои интеллектуальные и творческие умения. Участники шутят, веселятся. КВН – это самопрезентация участника.

Как известно, в России КВН появился в 1961 году и создан известным шоуменом А. Масляковым. В 1964 году уже было несколько действующих команд, игроки, которых были студенты высших учебных заведений страны. Через пять лет после основания (в 1966 году) было решено провести первый всесоюзный чемпионат по КВН. Всего в сезоне играло четыре команды: Горький, Минск, Одесса и Харьков [3, с. 52].

Сложившаяся структура КВН включает в себя такие элементы, как:

- приветствие;
- разминка;
- задания, выполняемые в ходе игры;
- конкурс капитанов;
- домашнее задание.

В основе КВН лежит юмор или шутка, смешная фраза, т.е. «реприза», как её называют сами участники (не путать с эстрадной репризой). Игры КВН объединяют людей разных жизненных предпочтений и ценностей, национальностей и культур в неделимую дружную команду [33, с.5].

Одним из основных направлений социально-культурной работы в библиотеках микрорайона можно выделить информационно-

просветительскую, художественно-публицистическую и культурно-развлекательную функции. Библиотечные мероприятия отличаются тем, что они направлены на творчество, на культуру, искусство. Это могут быть литературно-музыкальные композиции, поэтические вечера, клубы по интересам, читательские конференции, диспуты и т.д. Частыми гостями библиотек становятся деятели культуры, искусства, встречи с известными людьми. В год театра часто используются театрализованные формы работы: постановки, спектакли, сценки, инсценировки и т.д. По краеведению - это отдельное направление в библиотеках, проводятся краеведческие игры, конкурсы, акции, передвижные выставки, интерактивные квест – экскурсии по городу и многое другое. Активно библиотеки работают по авторским программам, выбирая самые актуальные темы. Популярной формой работы в библиотеках Пермского края стал Виртуальный концертный зал - это краевой проект, который включает онлайн-трансляции, позволяющие смотреть и слушать в режиме реального времени концерты лучших российских и зарубежных музыкальных коллективов с обязательным проведением бесед по музыкальной тематике. На международной платформе izi.TRAVEL размещаются аудиогиды по литературным местам, по военно-историческим событиям и т.д. Библиотекари делают всё возможное, чтобы жители микрорайона видели библиотеку, знали о новых книгах и журналах, могли принять участие во всех мероприятиях, которые их заинтересовали.

Рассмотрим несколько современных форм в библиотеке.

Поэтический батл — соперничество поэтов друг с другом. Батлы стремительно набирают обороты и собирают не только маститых поэтов, но и всё чаще, молодое поколение. Батлы можно устраивать с большой сцены, читая в микрофон, как свои произведения, так и произведения наиболее понравившихся поэтов, это яркое, запоминающее действие для самых отважных и смелых.

Буктрейлер - видеоролик, который содержит в себе наиболее красочные и известные факторы книги, визуализирует ее сущность. Основная

задача — заинтересовать читателя взять книгу для прочтения, пропагандировать чтение среди населения своей территории и всего населения в целом. Продолжительность буктрейлера не более 3-х минут.

Флешбук - новая форма продвижения книги и чтения с использованием современных информационных технологий, демонстрация, либо ознакомление с увлекательными книгами с использованием цитат, картинок и т.д.

Ток-шоу — ведущий предлагает участникам на обсуждение какой-либо вопрос или проблему. В течение определенного времени необходимо её решить через обыгрывание различных жизненных ситуаций. Цель — нравственно-патриотическое воспитание читателей.

Библиотечный бульвар — продвижение книги и чтения для всех проходивших мимо на улице.

Библиотечный журфикс — знакомство с интересными людьми: это могут быть писатели, журналисты, художники, а также профессионалы своего дела разных профессий. Встречи проходят в определенное, заранее установленное время, с использованием средств массовой информации.

Библиофреш — знакомство с библиотечными новинками (и книги и журналы).

Библиомарафон — это целенаправленное мероприятие (презентация чего-то, акция, конкурсы), приуроченные к определенной дате, либо раскрывающие книжные фонды, выявляют лучшего читателя (например, старейший читатель). Чаще всего, проходит в несколько этапов, в разных направлениях.

Флэшмоб - мгновенно. Заранее подготовленное мероприятие, где подготовленная группа людей внезапно появляется в «людном» месте. В течение нескольких минут выполняются заранее подготовленные действия, после чего, все быстро расходится. Такие акции имеют эффект неожиданности и направлены на удивление и заинтересованность. Популярным на сегодня является флэшмоб «Бегущая книга», где участники

данной акции проходят (бегут) по городу, либо раздавая прохожим книги, либо читая с ними наиболее интересные фрагменты любого произведения. В 2018 году в акции принял участие 21 город, 2500 участников, 1500 книг вручено жителям городов.

«Подвешенная» книга. Также продвигает книгу и чтение. Читатель на свой вкус и усмотрение «подвешивает» свою любимую книгу, здесь же может написать рецензию, рекомендацию или призыв к чтению. Время определяется по согласованию, как с читателем, так и с сотрудниками библиотеки, это может быть один день, одна неделя. При подведении итогов составляется рейтинг наиболее любимых книг читателей, либо рекомендательные буклеты, списки.

Либмоб. Блиц-опрос жителей «Вы знаете, где находится библиотека в вашем микрорайоне», «Вы не подскажете дорогу в библиотеку?» наиболее встречающие вопросы. Кто подскажет дорогу к библиотеке, получает смайлик - те, кто не знают – приглашение прийти в библиотеку или визитку с адресом и режимом работы [19].

Библионочь — наиболее масштабная, значимая, популярная в последнее время социально-культурная акция (существует с 2012 года). Акция проходит в вечернее или ночное время, для детей проводятся «Библиосумерки». Ежегодно библиотекари удивляют своих читателей, они находят новые пути продвижения книги, рассказывают и показывают, открывают и удивляют. Например, в 2019 году в г.Кунгуре библиотека назвала библионочь «Театральный МИКС: библиотека открывает занавес». Так как 2019 год – это год театра, то и тема выбрана актуальна. Подключены к проведению мероприятия различные учреждения культуры, например, Центр национальной культуры «Русичи», волонтеры Молодежной интерактивной квест студии «Микс», шоу-студия Театр огня «Игры пламени» (г.Пермь) и др. В библиотеке, были организованы мастер-классы, выставки, викторины, встречи с писателями (М.Семенова и А.Гурова, С.Петербург) и т.д. В исполнении известной российской писательницы

Марии Семеновой звучали гусли. Завершающим моментом стало огненное шоу на берегу реки (возле библиотеки), где все присутствующие были заворожены ярким зрелищем.

Рассмотрев современные формы работы в библиотеке, обозначим их классификацию:

1. По содержанию:

-Инновационные – создание новых библиотечно-информационных услуг, библиографической продукции или модернизация традиционных услуг/продуктов. Ориентированы на читателей и работников, которые занимаются внедрением новых форм и методов, в т.ч. с использованием цифровой технологии.

-Технологические инновации - использование новых технологий или технических средств для совершенствования технологического процесса. Ориентирован на работников библиотеки, чаще это отделы комплектования, и абонемент.

-Управленческие инновации – изменение структуры библиотеки, введение новых форм и методов руководства. Ориентированы на компетентных, профессиональных работников, а также на «новичков» в организации.

Перечисленные инновации видимы для читателей, работников библиотек, в т.ч. профессионального сообщества, а также партнеров учреждения, спонсоров и благотворителей; привлекают внимание и повышают интерес к библиотеке различных категорий пользователей. Инновации распространяются на библиотечные процессы и касаются внесения изменений в управленческой деятельности, в развитии творческих способностей, как самих библиотекарей, так и читателей. При этом надо отметить, что во многом внедрение инноваций зависит от позиции руководителя.

2. По новизне:

-Радикальные:

- переход на автоматизированные системы для библиотечных процессов;
- применение новых технологий в автоматизированных системах; изменения в законодательстве, которые могут повлиять на работу библиотечного дела; социальные изменения (например, изменение численности населения, структуры и местоположения);
- введение новшеств (доставка книг на дом для определенной категории жителей, с проведением моно-действий (театр, беседа, презентация и т.д.), предоставление электронных книг или подключение к Национальной электронной библиотеке и т.д.).

-Модифицирующие (улучшающие):

- изменение формы, количества, размера печатного (в т.ч. библиографического) материала в библиотеке;
- расширение каждого вида услуг/продукта.

Необходимо помнить, что при проведении мероприятий должно быть оборудовано помещение, пригодное для использования культурных, досуговых программ, конкурсов, вечеров, а также желательно, чтобы оно было удалено от читального зала, чтобы не мешать читателям. Также необходимо наличие мультимедийной, проекционной, демонстрационной, компьютерной, звуковой техники. Всё чаще используется специализированное оборудование для людей с ограниченными возможностями по здоровью (глухонемых, слабовидящих и т.д.), поэтому при возможности необходимо её также использовать. Помимо технического оснащения необходимо помнить про рекламно-информационное сопровождение (афиши, флаера, плакаты, транспаранты, баннеры и т.д.). Желательно, но не обязательно применение специального театрального оборудования и реквизитов, например, разборная мини-сцена или световое оборудование. И, конечно же, необходимо помнить, что помещение должно быть комфортным, чистым, чтобы участники мероприятия чувствовали себя свободно, раскрепощенно.

Культурно-досуговая деятельность подростков в России не стоит на месте. Все больше становится форм досуга для развития их умственных и творческих способностей, а также для их развлечения. Но давайте будем понимать, что не каждый подросток будет принимать участие во всех формах досуга. Каждый может выбрать для себя ту деятельность, которой будет заниматься в дальнейшем, в соответствии со своими способностями и кругозором, знаниями и опытом. У каждого подростка может быть собственный стиль проведения свободного времени [9, с.32].

Таким образом, культурно-досуговая деятельность подростков в России и за рубежом крайне мало отличаются друг от друга. От того, как организовано свободное время молодежи, зависят и высоконравственное состояние здоровья социума, и решение ряда социальных и общественных проблем, таких, как борьба с преступностью, наркоманией и т.д. [15, с.67].

Подростки и молодежь также ходят в кинотеатры, посещают театры, клубы. Участвуют в массовых мероприятиях (КВН, театрализованные представления, фестивали и др.). Подростки любят общаться с друзьями, многие играют в компьютерные игры. У них существуют недопонимания с их родителями, конфликты. И это нормально, ведь в этом возрасте у подростка происходят сильные изменения в психологическом и социальном плане. На наш взгляд, подростки в возрасте с 14 до 18 лет претерпевают одинаковые проблемы с проведением досуга, как в России, так и на Западе.

### **1.3. Квест как форма организации культурно-досуговой деятельности подростков**

Одной из современных форм организации культурно-досуговой деятельности подростков являются квесты.

Квесты (от английского слова «quest» – «поиск») – это разновидность игр, требующих от участника решения проблемы и вопросов умственного и физического характера, которые зависят от действий игрока [54, с 20 – 22]. Выделим квест с трёх разных позиций:

1. Разновидность компьютерных игр со сложной тематикой, которая может влиять на игроков и давать разные результаты в игре;
2. Игровое направление, где есть постановка целей, задач и вопросов;
3. Игровое командное задание.

Термин «квест» определяется как вид исследовательской деятельности, предназначенный специально для того, чтобы участник искал информацию по указанному адресу, определенного объекта, конкретного человека, а также установленную задачу [26, с. 355-358]. Более распространенным стал веб-квест, родоначальником, которого является Берни Додж (Bernie Dodge) - профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Исследователь создал инновационные приложения «Интернет» для внедрения в образовательный процесс для качественного запоминания учебного предмета. На сайте он сформировал задания и предложил самостоятельно найти ответы на выявленную проблему.

Отметим, что квест-технология зарекомендовала себя как инновационная и перспективная практика, применяемая в организации свободного времени подростков и является действенным методом формирования духовной и нравственной культуры, развития информационной культуры, выработки культуuroбразующих качеств личности, расширения кругозора [6, с. 20-23].

Для веб-квестов Берни Додж выбрал задания:



- пересказ – создание и показ презентаций, плакатов и историй из различных источников;
- проектирование - разработка плана или проекта с учетом конкретных обстоятельств и заданий;
- самопознание – исследование и изучение личности;
- компиляция – изменение информации, полученной из книги и из виртуальной выставки;
- творческое задание – творчество в определенном жанре: создание и воспроизведение стихотворений, песен, видеороликов;
- аналитическая работа-поиск информации;
- таинственная история, головоломка - противоречивые факты;
- консенсус – решение острых проблем;
- оценка - доказательство;
- журналистское расследование - аргументы и факты;
- убеждение – воздействие через обоснование;
- научные исследования - процесс изучения, эксперимента, открытия, изложения фактов на основе научных знаний.

Ряд критериев, которые он предложил использовать:

- исследовательская и творческая работа;
- аргумент и оригинальность работы;
- умения работать в группе;
- устное выступление;
- мультимедийная презентация;
- письменная текстовка и т.п.

Некоторые исследователи придерживаются других критерий квеста:

- нормы и правила соблюдения безопасности;
- своеобразие концепции сценария;
- создание комфортного игрового пространства;
- связанность заданий и единство темы.

Томас Марч выразил свои взгляды, которые помогли понять суть технологии квеста. Веб-квест – по – мнению Т. Марча - это «построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым, их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе), в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание)» [26, с. 355-358]. Большинство студентов начинают понимать различные процессы образования, учатся включать собственные познания и размышлять над ними.

В соответствии с критериями оценки качества квеста, разработанные Томасом Марчем, качественный образовательный квест должен быть с увлекательным началом, интересным заданием для участников и рациональным применением интернет-ресурсов.

Основываясь на работы Выготского Л. С., Томас Марч, заявлял, что данный тип отборочной деятельности имеет необходимость в «опорах», какими обязан обеспечить педагог. Опоры – это поддержка для обучающихся, чтобы действовать за пределами области их настоящих знаний и умений. Образцами опор могут быть все возможные разновидности работ, какие могут помочь участнику квеста грамотно создавать проект изучения, привлекать его в разрешение трудных вопросов, ориентировать на интерес в наиболее значительных нюансах исследования.

Российский квест был основан в 2013 году. Один из его основателей, Георгий Полищук, привез квест из Западной Европы для продвижения игр среди жителей столицы. Квест стремительно развивался и стал востребованным не только в Москве, но и во всей России. Вскоре стал приносить организаторам денежные доходы.

Согласно суждению множества экспертов (Быховский Я. С., Б. Додж, Т. Марч и др.), при использовании квестов участники получают доступ к

подлинным материалам, что позволяет им исследовать, обсуждать, строить новые идеи и отношения в рамках реальной проблемы социума, а также создавать собственный проект или продукт, удовлетворяя свои потребности [10; 54, с. 20 – 22].

В современных условиях и подходах к подростковому воспитанию в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, квест, как вид развлечения достаточно значим. По мнению авторов Гавришовой Е. и Миленкова М. квест-игры являются новым способом взаимодействия в самостоятельных, игровых занятиях подростков, способствующих сотрудничеству с взрослыми. Современной моделью организации просветительской работы подростка является выработка интенсивной деятельности, направленной на решение трудных задач. Таким образом, «квест-игра — это деятельность подростка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт и приобретает знания» [26, с. 355-358].

Следует отметить, по мнению Бачуриной В. «современный мир весьма насыщен событиями, и множество разнообразных организаций готовы предложить подростку увлекательные формы времяпрепровождения, что делает уже ставшие классическими формы организации педагогического процесса менее интересными и вызывающими. А, как известно, без заинтересованности нет результата или он достигается в меньшей мере» [7, с.34]. Соответственно, мы видим, что современные инновационные формы преобладают над классическими занятиями.

В настоящее время квесты классифицируются по разным типам, жанрам, принципам.

Типологизируются квесты по следующим основаниям:

1. По степени реальности: виртуальные и реальные квесты. Существуют городские реальные квесты, которые охватывают большое количество активных участников на достаточно большой территории, например «Дозор». К виртуальным квестам относятся компьютерные игры и задания, например,

«Мозговой штурм». Участники выполняют веб-задания и отвечают на вопросы викторин в интернете.

2. По времени проведения: ночные и дневные квесты. К ночным можно отнести такие известные игры, как «Схватка», к дневным - «Фотоохота».

3. По продолжительности выделяют длительные квесты (1 неделя) средне-длительные (1-2 дня), короткие (1-2 часа). К наиболее популярным коротким квестам относится «Зарница», в которую ежегодно играют в образовательных учреждениях. Игра «Мокрые войны» проходит в течение длительного времени, где каждый участник играет «сам за себя», одновременно являясь и «охотником» и «жертвой». Игру «Форт Боярд» можно отнести к средне-длительным квестам, так как ее можно пройти за один день.

4. По уровню сложности квесты делятся на гиперсложные (Палата №6), продвинутые (Гарри Поттер), «для новичков» (игра Джуманджи).

5. По средству передвижения разделим квесты на автомобильные, к которым можно отнести супер-игру «Мегаквест»; пешие, например, «12 записок».

6. По возрасту: для подростков, для молодежи, смешанные [54, с.20-22].

Ниже перечислим основные принципы организации квеста:

1. Принцип непрямого обучения, но обучения через деятельность;
2. Принцип соревновательности участников;
3. Принцип оперативной поддержки участников;
4. Принцип емкости, в котором подразумевается, что в квесте используются приемы, формы, задания, которые сочетают в себе быстроту выполнения и насыщенность содержания;
5. Принцип максимального охвата практик и возможностей; эстетической привлекательности квеста; максимальной доступности и простоты квеста для участников [44].

Сегодня можно выделить пять основных жанров квест-игры в реальности. В каждом жанре есть своя особенность.

1.«Живой» квест. Есть определенный сценарий, где каждый игрок, достигая цель игры, общается с другими игроками.

2.Перформанс. Очень яркий и привлекающий вид квеста, где необходимо найти выход и решить определенную задачу или выполнить множество заданий и достичь цель.

3.Эскейп-рум. Интеллектуально-умственная игра, где участников закрывают в помещении, из которого нужно выбраться за короткий отрезок времени.

4.Морфеус – квест- новейший тип игры, где участников усаживают на стул, завязывают глаза, а дальше все события происходят в воображении игрока.

5.Спортивный квест. Систематизация, прежде приобретенных познаний по спорту и здоровому образу жизни, когда задействованы мышцы и участник работает физически, а не только умственно.

Специалисты, которые непосредственно занимаются организацией квестов, предложили собственную классификацию:

1.Промоквест. Позволяет показать себя и свой товар/продукт или работу/услугу потенциальным клиентам.

2.Развлекательный квест. Зрелищное мероприятие, которое способно вовлечь весь коллектив в приключение, в интеллектуальную схватку, в интернет-викторину.

3.Образовательный квест. Подходящая возможность для экскурсантов с легкостью достичь поставленной цели. Подобные квесты предполагают собою интереснейшую приключенческую игру, где экскурсанты приобретают новые знания и мгновенно используют их на практике.

В зависимости от сюжета различают следующие квесты:

- Линейные. Игра, где игрок получает задание, разгадав которое добирается до следующего пункта назначения.
- Штурмовые. Участники квеста получают список ключевых задач, при этом самостоятельно выбирают способы их решения.

- Кольцевые. Такие же, как и «линейные» квесты, только для каждой команды начинаются с разных маршрутов.

Как видим, существует большое разнообразие квестов, а значит, появляется больше возможностей использовать данную форму в процессе организации бесплатных занятий для подростков в культурно-досуговой деятельности. Общей целью квеста является преодоление трудностей через объединение опыта участников при решении творческой задачи. Психологическая реакция подростков помогает им в достижении результата, а совместное выполнение заданий позволяет научиться работать в команде, что положительно влияет не только на ход игры, но и на дальнейшие действия в обществе. Помимо этого, проведение квест-мероприятий является актуальным, как одна из методик досуга, обучения и воспитания. Также стоит выделить то, что определенные виды квестов практически не предполагают никаких материальных затрат.

Таким образом, мы определили, что применение квестов в учреждениях культуры (в библиотеках, музеях, клубах и др.):

- 1.Повышают мотивацию подростков по сравнению с обычными занятиями (уроками). Данный результат достигается благодаря чёткой поставленной цели.

- 2.Развивает внимательность, необходимость замечать подробности, обращать внимание на мелкие детали.

- 3.Материал на учебных занятиях усваивается лучше за счёт его большей эмоциональной окрашенности.

- 4.Стимулирует работу в команде.

- 5.Дает возможность регулировать сложность заданий и ориентироваться на любой возраст и тематику.

- 6.Влияет на физическое развитие при проведении поисков на местности.

- 7.Охватывает большое количество участников.

- 8.Не требуется высоких затрат на ресурсы.

Безусловно, многообразные интеллектуальные, спортивные, приключенческие игры давно применяются в сфере культуры, и популярные сегодня квесты, по сути, считаются дополненными вариантами. К примеру, онлайн-квесты значительно похожи с традиционными загадками и викторинами, а геокешинг представляет собой модернизированный вид спортивного ориентирования. Однако, в отличие от традиционных игр, современные квесты подразумевают применение разных гаджетов и иных достижений новейших технологий, что может содействовать увеличению заинтересованности обучающихся и развитию технической грамотности.

Благодаря развитию интернета, другим преимуществом квестов становится возможность вовлечения в него неограниченного числа участников. Если викторины, олимпиады и конкурсы являются разовыми мероприятиями и, как правило, с ограниченным числом участников, то квесты дают возможность привлекать большое количество людей, а также растягивать их проведение по времени [2].

Очевидно, что с увеличением масштабности квеста, увеличивается и ряд образовательных задач, которые он решает. Помимо знаний по самой тематике квеста, попутно можно развивать логику и нестандартное мышление, коммуникабельность, компьютерную грамотность, физическую выносливость, владение иностранными языками.

Таким образом, квест-технологии в учреждениях культуры открывают большие возможности для сотрудников учреждений культуры и способствуют всестороннему развитию подростков. Успешность применения данной технологии подтверждена в некоторых учреждениях общего и дополнительного образования [20, с.45].

При помощи культурно-образовательного квеста возможно свободно и с легкостью научить аудиторию новейшим технологическим умениям и даже иностранным языкам. К разновидностям образовательных квестов можно отнести детские игры и викторины, головоломки и задания, «мозговые штурмы» и др. Обучающийся, в ходе работы над квест-проектом проживает

определенные ситуации, приобщается к конструированию новых процессов и объектов, действий и предметов [25, с.43]. С точки зрения информативности при работе над квест-проектом его участнику необходимы знания и навыки поиска, анализа информации, умения сохранять, транслировать, сопоставлять и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Но изюминка состоит в том, что, сделав одно задание, ребята приобретают подсказку к осуществлению последующего, что является результативным средством увеличения мотивации к постижению и изучению чего-то нового.

Участниками квеста могут быть молодые люди, чаще всего это подростки. Однако по возрасту никаких ограничений нет. В квест играют люди с активной жизненной позицией любого пола, возраста, статуса, и желанием попробовать что-то новое [17].

Любая квест-методика вызвана не только усовершенствовать понимание и улучшить восприятие огромного количества новой информации или способствовать духовному становлению личности, но и развивать молодое поколение в интеллектуальном и нравственном направлении.

По нашему мнению, квест — это игры, в которых участнику необходимо найти всевозможные объекты, найти им применение, побеседовать с разными персонажами, искать правильные решения в головоломках, викторинах и т.д. Квест-занятие предназначено как для индивидуальной работы, так и для групповой.

Признание квест-игр подростками можно объяснить следующими причинами. Во-первых, это приятная для игрока деятельность. Во-вторых, он понимает важность для себя непосредственного ее результата. Он способен удовлетворить индивидуальные потребности в достижении цели, самостоятельности, а также стремлении быть в новом для него социуме. Жизнь демонстрирует то, что современные подростки правильнее усваивают знания в ходе независимого добывания и систематизирования новейших



данных. Применение квестов содействует обучению и развитию личности, соответствующих запросу информативного сообщества, выявлению способностей и поддержке талантливых детей.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1**

Проанализировав теоретическую часть по организации культурной и досуговой деятельности подростков, в условиях микрорайона подведем итоги:

В первой главе теорией и практикой культурно-досуговой деятельностью занимались такие исследователи как Суртаев В. Я., Максютин Н. Ф., Смаргович И. Л., Аванесова Г. А., Жарков А. Д. Они выделили содержание культурно-досуговой деятельности, основные функции, принципы, признаки и т.д. На основе анализа их научных трудов, мы пришли к выводу, что культурно-досуговая деятельность – это деятельность по удовлетворению и развитию необходимых потребностей людей через создание, сохранение и распространение материальной и духовной культуры, предметов, идей и ценностей.

Во-вторых, нами были выделены особенности и формы культурно-досуговой деятельности подростков в России и за рубежом. Подростки и молодежь в своих микрорайонах ходят в кинотеатры, посещают театры, клубы. Участвуют в массовых мероприятиях (КВН, театрализованные представления, фестивали и др.). Одной их популярных форм на сегодняшний день являются квесты. В параграфе 1.3 подробно описан термин «квест» с разных точек зрения, в том числе история его возникновения, принципы организации, цели и критерии. Нами были рассмотрены жанры квестов, их классификация, а также выявлены положительные моменты применения квестов в учреждениях культуры.

## **ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ МИКРОРАЙОНА**

### **2.1. Культурно-досуговая деятельность микрорайона «Нагорный»**

Рассмотрим культурно-досуговую деятельность на примере микрорайона «Нагорный» г. Кунгура (Пермский край).

Возникновения микрорайона «Нагорный» в г. Кунгуре связано с началом нефтедобычи в Кунгурском и Чернушинском районах Пермского края в 1958 году. В то же время, известно, что в этой местности люди жили с незапамятных времен и называли её Иренской или Рыбной (Рыбы). Об этом написано в летописи Кунгура, где сказано, что «городище Кунгур III – памятник археологии, включающий остатки древнего поселения, относящегося ко второй половине I тыс. н. э. – эпохе русского средневековья» [36, с.3]. К началу 20-го века от городища сохранились только вал со рвом. В 1950-х годах он был любимым экскурсионным объектом.

В 1959 году Кунгурский горисполком Постановлением города переименовал данный населённый пункт в посёлок Нагорный [36, с.3]. Микрорайон интенсивно рос и развивался, увеличивалось число жителей, появилась аптека, больница, почта, магазины. Нефтяники уделяли много внимания детям, в связи с этим были построены школа, три детских сада, стадион. С этого же времени в микрорайоне появились учреждения культуры (библиотека и клуб), которые сохранились до сегодняшнего времени.

Библиотека открылась в 1960 г. Первоначально, она была расположена в очень маленьком помещении старого деревянного дома. В библиотеке имелась печь, которую топили библиотекари; воду приносили из колонки с улицы. Здесь было не более 700 экземпляров книг и периодики, а читателей насчитывалось всего 50 человек. С каждым переездом в другое здание у

библиотеки улучшались бытовые и хозяйственные условия. Появился абонементный и читальный зал, повысилась книговыдача, выросла численность читателей. В 1982 году в новом пятиэтажном здании было выделено место под библиотеку, которая стала востребована у всего населения микрорайона. Книжный фонд библиотеки в то время насчитывал 12000 экземпляров книг и периодики, а читателей стало 1200 человек.

В 1997 году библиотека переходит в ведение отдела культуры и входит в состав Муниципального бюджетного учреждения культуры «Централизованная библиотечная система г.Кунгура». В библиотеке есть книги, как для детей, так и для взрослых. В 2002 году библиотеку переименовали в библиотеку-бестселлер, т.к. в ней собраны все новинки художественной литературы [34].

Еще одним учреждением культуры в микрорайоне стал клуб, который на сегодняшний день имеет статус юридического лица и называется Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центр Досуга «Нагорный». Он состоит из двух клубов: клуб «Нефтяник» и детский клуб «Эврика».

Основные направления деятельности детского клуба «Эврика»:

- Формирование декоративно-прикладного вкуса у подростков,
- Развитие танцевального жанра.

Художественно-творческие объединения, кружки, клубы принимают участие в конкурсах городского, краевого, всероссийского, международного уровней; выставках декоративно-прикладного творчества, выставочных ярмарках-продажах «Город мастеров», в фестивале «Небесная ярмарка».

В Клубе «Нефтяник» выделено самодеятельное народное творчество:

- повышение качества художников-любителей;
- выявление творческих и одаренных детей;
- приобщение молодого поколения к русской национальной культуре;
- организация клубной работы.

Центр Досуга «Нагорный» трудится на благо микрорайона и города Кунгура для разных слоев населения: дошкольников, школьников младшего и среднего звена, кадетов и гимназистов, студентов, ветеранов труда – пенсионеров, работников различных предприятий.

В 2017 году в клубе появился единственный в Кунгуре современный кинозал с приятной атмосферой, широкоформатным экраном, удобными креслами, цифровым оснащением и объёмным качественным звуком, где можно посмотреть фильмы в 2D и 3D форматах.

Культурно-досуговая деятельность микрорайона «Нагорный» направлена:

- на активизацию культурной жизни (фестивали, культурные, спортивные праздники, встречи с известными людьми, выставочные ярмарки, массовые гуляния);
- проведение качественных творческих мероприятий (спектакли, театрализованные постановки, концерты, шоу, развлекательные программы и т. д.);
- популяризация здорового образа жизни;
- работу с инвалидами, малоимущими, ветеранами и др.;
- внедрение нового вида деятельности в не учебное и нерабочее время;
- работу с молодёжью, привлечение её в культурную жизнь города;
- организацию библиотечного обслуживания населения и т.д.

Культурные организации предлагают различным учреждениям, компаниям и частным лицам услуги по подготовке и проведению значимых мероприятий: в том числе игровые программы, развлечения и конкурсы, промо-акции и концерты, профессиональные праздники и др. [51].

## **2.2. Организация и проведение квест-игры для подростков**

Как мы выяснили, библиотека-бестселлер в микрорайоне «Нагорный» г.Кунгура проводит различные мероприятия, в том числе квесты для подростков.

Напомним, понятие «квест» означает игру, которая требует от игрока решения разных задач [22].

В квест-игре может быть предназначено или обеспечено множество результатов, которые зависят от поступков участников [38]. В то же время, квест - это мини-проект, интеллектуальная конкуренция, деловые игры, спортивные и общественные мероприятия и др. [55, с.3]. Также, квесты можно рассматривать как деятельность подростка, которая дает ему открыться индивидуально или поможет получить новые знания или практический опыт [26, с. 355-358].

Для подростков микрорайона был проведен квест «Фантастические миры Ж. Верна», для обучающихся 7-х классов школы №12 микрорайона «Нагорный» г. Кунгура, в количестве 40 человек. Каждая команда состояла из 10 человек от класса (7а,7б,7в,7г).

Цель мероприятия: заинтересовать творчеством и биографией писателя – фантаста Ж. Верна и познакомить с популярной формой работы – квест.

Задачи мероприятия:

- Подготовить сценарий квеста;
- Продумать названия станций и задания для подростков, подготовить маршрутные листы;
- Оформить библиотеку в стиле фантастики и подобрать атрибутику по теме;
- Привлечь волонтеров на станции квеста;
- Подготовить и провести анкетирование среди подростков до и после квеста.

Организацией квеста занималась Матвеева Татьяна, в качестве помощников были сотрудники библиотеки - Гришина Анна Анатольевна, Уткина Елена Ивановна, а также волонтеры в количестве 5 человек, в возрасте 16-17 лет.

На первом этапе был разработан сценарий квеста «Фантастические миры Ж. Верна» (Приложение 1), подготовлены маршрутные листы, разосланы приглашения в 7-е классы школы №12.

На втором этапе в библиотеке были определены названия станций и оформлены (в читальном зале, в книгохранилище, на абонементе библиотеки) с применением стилизованной атрибутики и реквизитов (пиратская шляпа, попугай, чайки, якорь; ширма, как носовая часть корабля и др.).

На станции «зашифрованный текст» необходимо было вставить недостающие слова с помощью книги о биографии и творчестве Ж. Верна.

На станции «на необитаемом острове» ребятам дано ограниченное количество предметов, о которых они должны были рассказать и как их использовать на «острове».

На станции «найди послание» - дети должны отыскать киндер, в котором находится ребус и отгадать его.

Станция «попади в цель». Ребятам предлагается немного поиграть, закинуть кольца на острие, кто попадет, получает 1 балл.

Станция «непроходимые джунгли» - ребята необходимо пролезть через веревку, не задевая ее.

Станция «выставка-викторина» - необходимо отвечать на вопросы по теме «произведения Ж. Верна», при этом использовать книги на выставке.

На последней станции «собери мозаику» подростки собирали мозаику из произведения «Дети капитана Гранта».

Для создания приключенческого образа была использована музыка из фильма «Пираты карибского моря».

Все участники квеста пришли в назначенное время (26.02.2019 г. в 14.00 часов) в библиотеку-бестселлер. На протяжении всего мероприятия семиклассники активно принимали участие на всех станциях, проявляли инициативу, смекалку, старались творчески подходить к каждому заданию. С помощью такой формы досуга как квест, ребята смогли получить эмоциональную разрядку, поработать в команде, общаясь друг с другом, а также отвлечься от своей основной деятельности – учебы. Основная цель мероприятия - заинтересовать подростков творчеством и биографией писателя-фантаста Верна Ж. через организацию квеста была достигнута.

Время проведения мероприятия составило 1 час 10 минут, из них 53 минуты было отведено на прохождение квеста. За это время ребята прошли все станции квеста, выполнили задания. 7 минут подводили итоги и определяли победителей, а также проходило награждение участников и вручение призов. 10 минут ребята отвечали на вопросы анкеты (до и после квеста).

Перед началом квеста, с целью выявления наличного уровня знаний творчества и биографии Ж. Верна у подростков было проведено анкетирование «Биография и творчество Ж. Верна» (Приложение 2).

Первая анкета включала 10 вопросов, 5 из которых были по биографии писателя, и 5 о его произведениях. Участникам дана инструкция на выполнение заданий. За правильный вариант ответа респондент получает 1 балл.

После квеста всем участникам была предложена вторая анкета «Отношение подростков к квесту как культурно-досуговой форме» (Приложение 3), цель которой выявить уровень знаний о Ж. Верне, а также отношение подростков к проведенному квесту. Результаты анкетирования рассмотрим в параграфе 2.3.

### 2.3. Анализ культуросозидающих результатов квест-игры

Для проведения анкетирования респондентов была определена группа подростков 12-13 лет из микрорайона «Нагорный», в количестве 40 человек (4 команды по 10 человек).

Проанализируем ответы, предложенные в анкете «Биография и творчество Ж. Верна», проведённой перед квестом. Первый блок вопросов посвящен биографии Ж. Верна: полное имя писателя, образование, дата и место рождения, жанр, в котором писал автор.

Мы выявили, что не все респонденты, дали правильные ответы. На первый вопрос «Одним из основоположников, какого жанра литературы был Ж. Верн» (Рис. 1), 34 респондента (85%) ответили верно, назвав жанр научной фантастики.



**Рис. 1.**

На второй вопрос «Назовите полное имя писателя Ж. Верна», только 20% ответили верно, выбрав ответ «Габриэль» (Рис. 2). Остальные 80 % не знают его полное имя. После чего мы сделали вывод, что необходимо полностью называть имя писателей, при проведении всех литературных мероприятий.





**Рис.2.**

На вопрос, «В каком году родился Ж. Верн» (Рис. 3), 16 респондентов (40%) ответили верно – правильный ответ - 1828 год. 60% выбрали неверный ответ. А на вопрос, «В какой стране родился Ж. Верн» (Рис. 4) правильный ответ (Франция) выбрали 45%. На вопрос «Кем был Ж. Верн по образованию» (Рис. 5) верно, ответили лишь 40 % от числа опрошенных (Ж. Верн был юристом).



**Рис.3.**



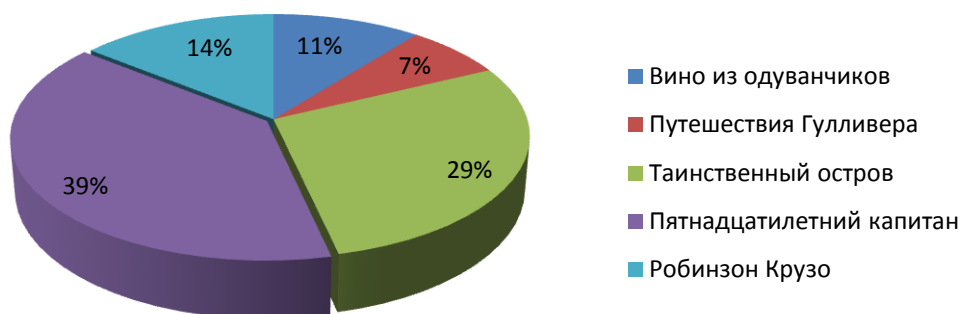
**Рис.4.**



**Рис.5.**

Следующие вопросы были направлены на выявление знаний о произведениях Ж. Верна. Было предложено отметить два произведения Ж. Верна (Рис. 6). Роман «Пятнадцатилетний капитан» отметили 39%, роман «Таинственный остров» отметили 29%. Оба произведения назвали только 6 чел. Остальные указали неверные ответы: Вино из одуванчиков (Р. Брэдбери), Путешествие Гулливера (Д.Свифт), Робинзон Крузо (Д. Дефо).

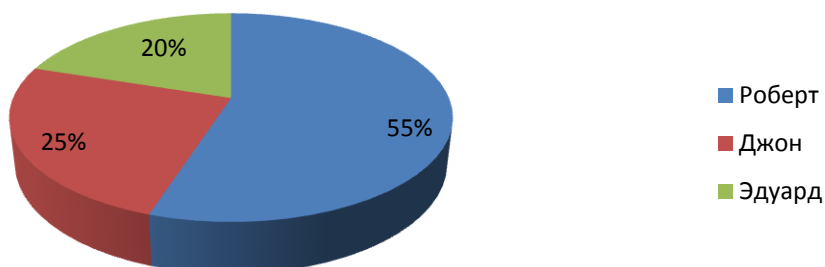
### Назовите два произведения Ж. Верна



**Рис.6.**

На следующий вопрос «Назовите имя лорда Гленарвана, владельца яхты «Дункан» и одного из главных героев романа Ж. Верна «Дети капитана Гранта» (Рис. 7), 22 респондента (55%) от числа опрошенных ответили верно (Роберт). Остальные 45% указали неверный вариант ответа. Следует сделать вывод, что чуть больше половины подростков читали роман «Дети капитана Гранта».

### Назовите имя лорда Гленарвана, владельца яхты «Дункан» и одного из главных героев романа Ж. Верна «Дети капитана Гранта»



**Рис.7.**

На вопрос «Один из романов Ж. Верна, называется «Вокруг света за 80....» (лет, дней и ночей, дней) (Рис. 8) большинство респондентов (55%) ответили верно (80 дней).



**Рис.8.**

Следующий вопрос «Назовите полное имя Дика в романе «Пятнадцатилетний капитан» (Рис. 9) вызвал затруднение. Правильный ответ (Ричард) выбрали 32 респондента (80%) из всех опрошенных. Остальные 20 % ответили неверно. Можно предположить, что многие подростки читали произведение «Пятнадцатилетний капитан».



**Рис.9.**

На последний вопрос «Название шхуны, на которой герои романа Верна Ж. «Пятнадцатилетний капитан» отправились в путешествие» (Рис. 10), 80% ответили верно (Пилигрим). Остальные 20% указали неправильный ответ.



**Рис.10.**

Мы сделали вывод, что подростки не заостряют внимание на даты, место рождения и на образование писателей. Или же не читали дополнительной литературы о нем.

После квеста всем участникам была предложена вторая анкета «Отношение подростков к квесту как культурно-досуговой форме», цель которой выявить уровень знаний о Ж. Верне, а также отношение подростков к проведенному квесту. Первые 10 вопросов были такими же, как в первой анкете, следующие 5 вопросов были направлены на отношение к квесту. В этих вопросах была составлена шкала об интересности квеста, полезности, доступности информации в квесте, где участники должны были выбрать вариант ответа от 1 до 5, где 5-это высшая оценка, 1-низкая. Результаты получили следующие.

На первый вопрос «Одним из основоположников, какого жанра литературы был Ж. Верн были даны следующие результаты. (Рис. 11), 36 респондентов (90%) ответили верно, выбрав жанр научной фантастики.



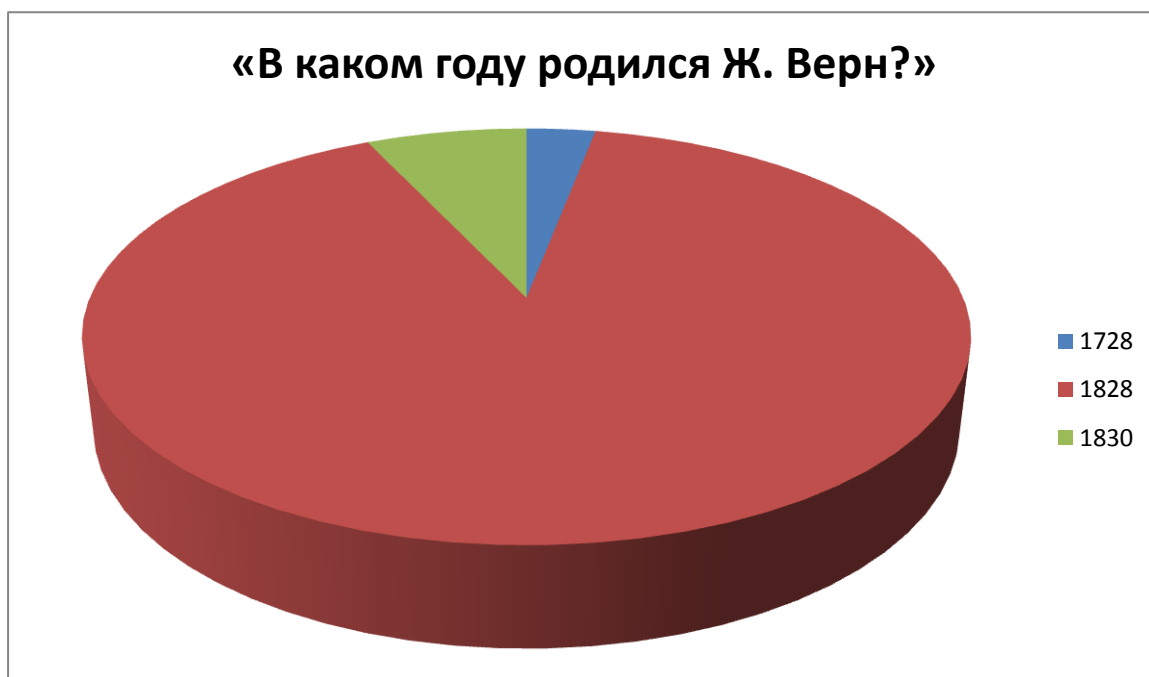
**Рис. 11**

На второй вопрос «Назовите полное имя писателя Ж. Верна», 90% ответили верно, выбрав ответ «Габриэль» (Рис. 12). Остальные 10 % не знают его полное имя. Можно сделать вывод, что количество процентов повысилось с предыдущим анкетированием.



**Рис. 12**

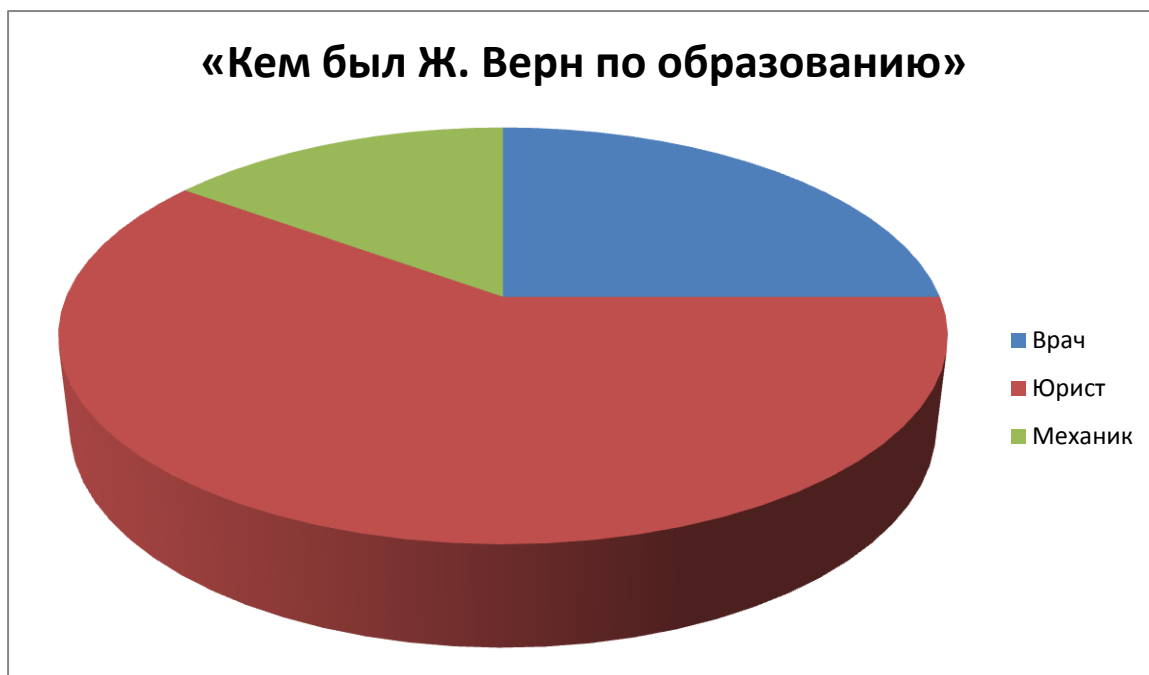
На третий вопрос, «В каком году родился Ж. Верн?», 36 респондентов (90%) ответили верно – правильный ответ - 1828 год. 10% выбрали неверный ответ (Рис.13). А на вопрос, «В какой стране родился Ж. Верн» (Рис. 14) правильный ответ (Франция) выбрали 65%. На вопрос «Кем был Ж. Верн по образованию» (Рис. 15) верно, ответили - 60% от числа опрошенных, больше половины (Ж. Верн был юристом).



**Рис. 13**

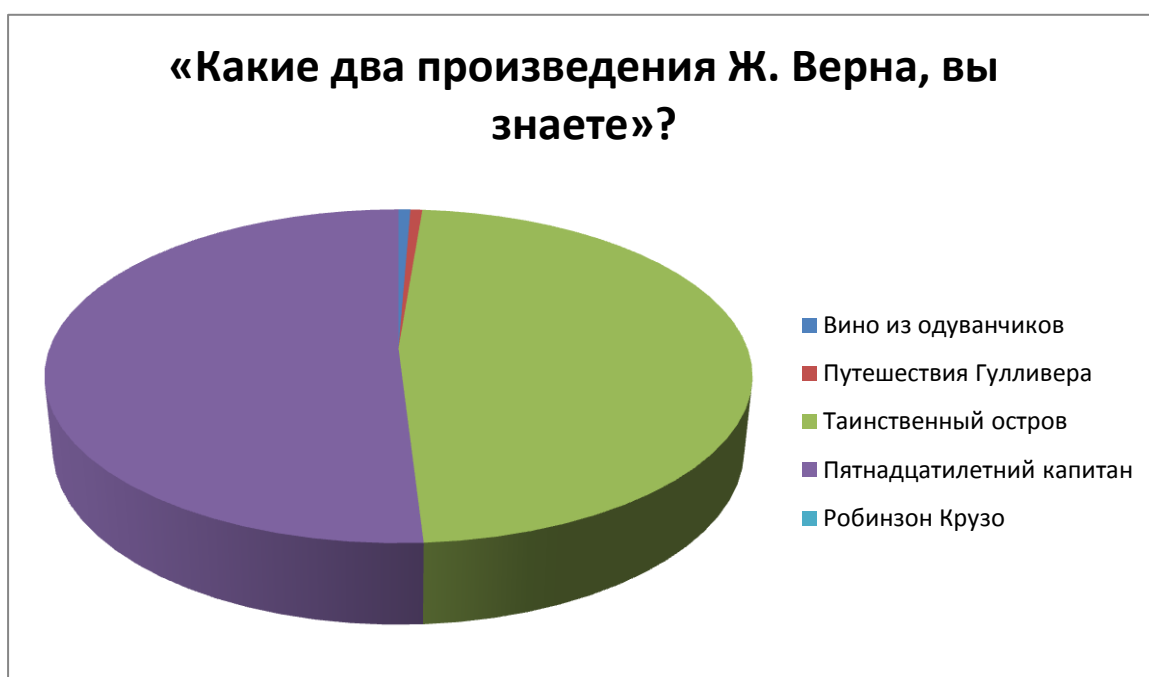


**Рис. 14**



**Рис. 15**

Следующим вопросом, был «Какие два произведения Ж. Верна, вы знаете»? (Рис. 16). Роман «Пятнадцатилетний капитан» отметили 80%, то есть 32 человека, роман «Таинственный остров» отметили 75%, то есть 30 респондентов. Оба правильных варианта ответа выбрали 20 человек.

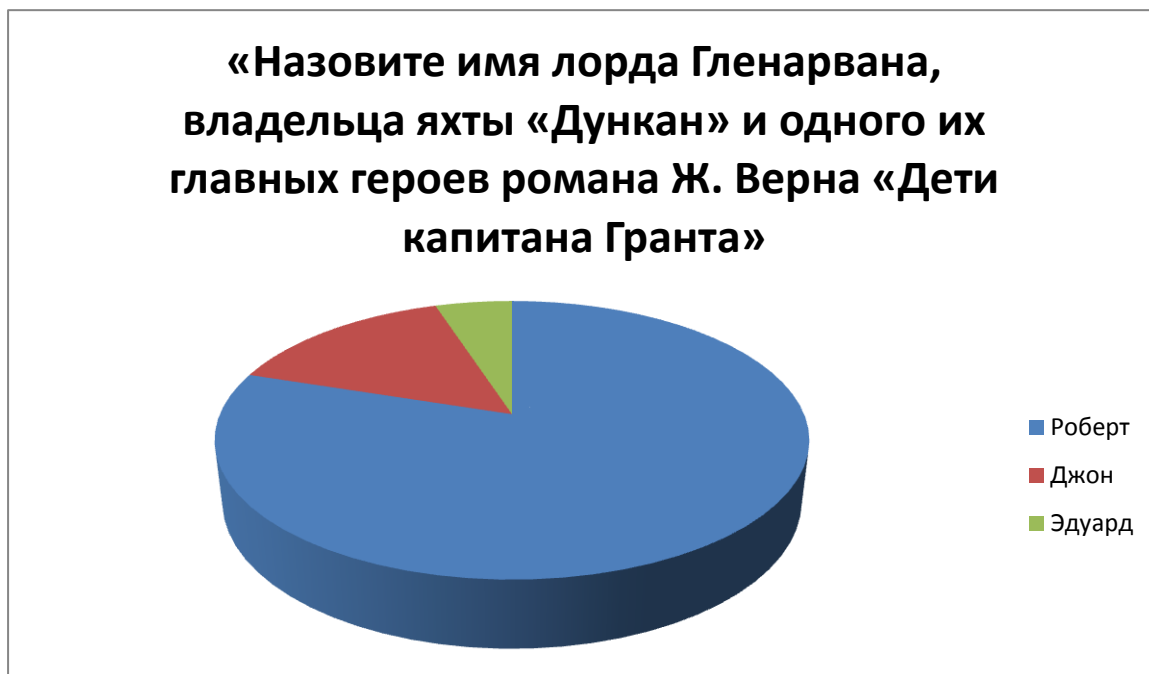


**Рис. 16**

На вопрос «Назовите имя лорда Гленарвана, владельца яхты «Дункан» и одного из главных героев романа Ж. Верна «Дети капитана Гранта», ребята

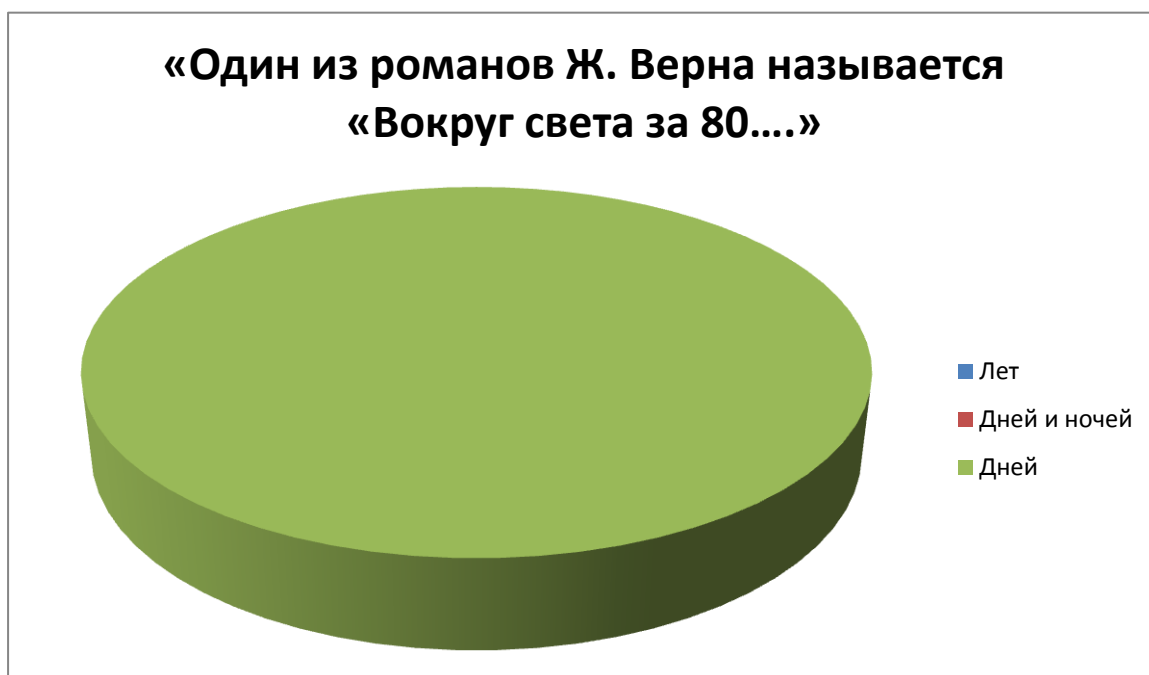


дали, следующие ответы: (Рис. 17) Правильный ответ (Роберт) выбрали 32 респондента (80%) из всех опрошенных. Остальные 8 человек ответили неверно



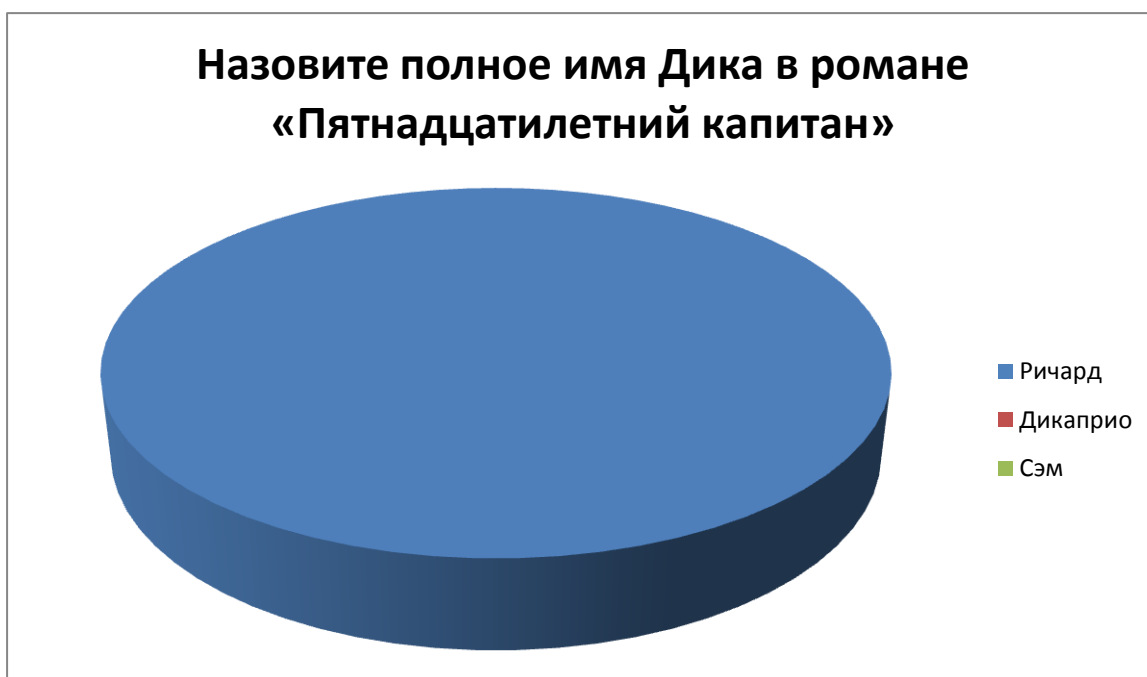
**Рис. 17**

На вопрос, «Один из романов Ж. Верна называется «Вокруг света за 80....» (лет, дней и ночей, дней), (Рис. 18) 100% ответили верно (80 дней).



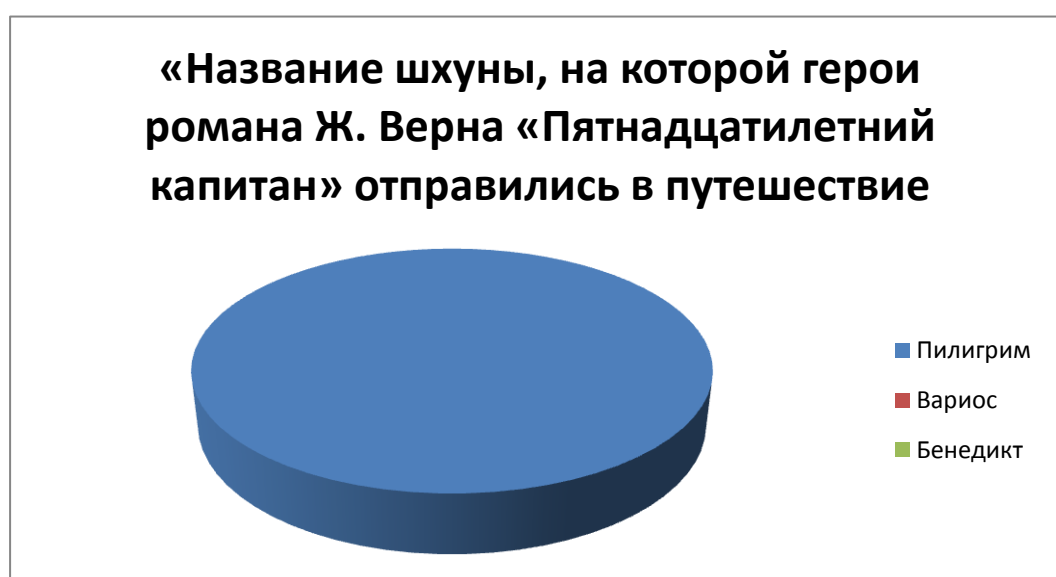
**Рис. 18**

На вопрос, «Назовите полное имя Дика в романе «Пятнадцатилетний капитан» (Рис.19): правильный ответ (Ричард) выбрали все подростки



**Рис. 19**

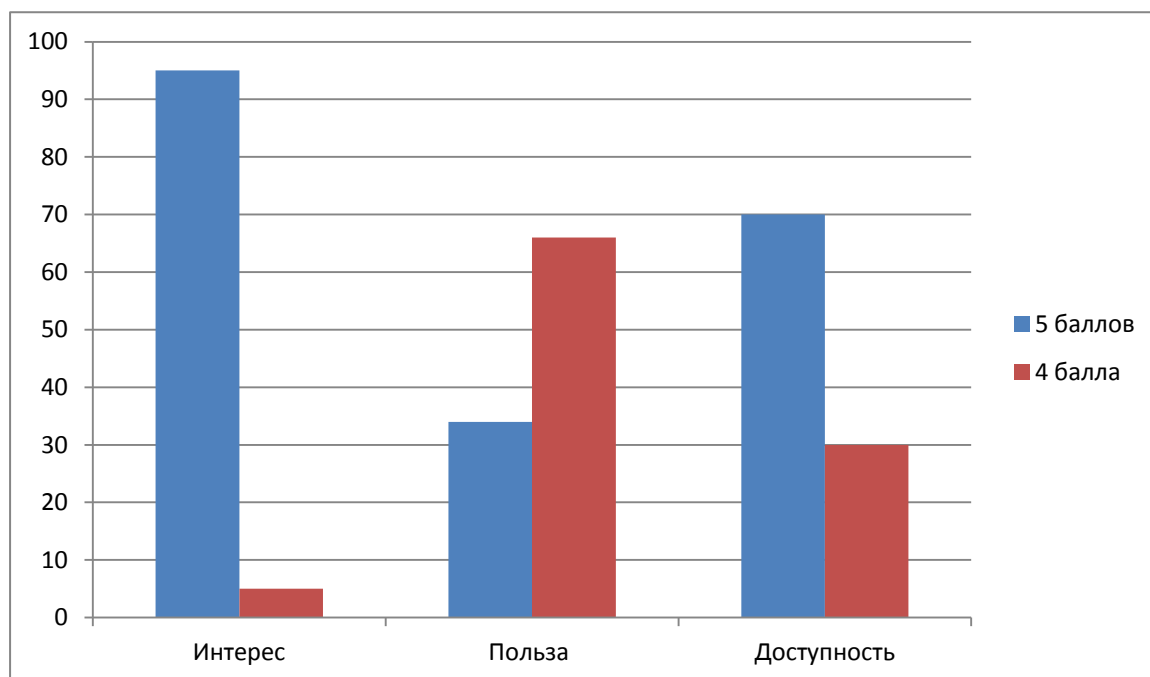
Последним вопросом о произведениях Ж.Верна был таким: «Название шхуны, на которой герои романа Ж. Верна «Пятнадцатилетний капитан» отправились в путешествие: (Рис. 20) также 100% ответили верно (Пилигрим).



**Рис. 20**

Таким образом, мы выявили, что подростки ответили на вопросы о Ж.Верне намного лучше, чем в анкете, проведенной до квеста.

На второй блок вопросов об отношении подростков к проведенному квесту была предложена пятибалльная шкала об интересе (100% - 5 баллов), пользе (70% - 5 баллов, 30% - 4 балла) и доступности (90% - 5 баллов, 10% - 4 балла). Низкие и средние баллы не поставил никто. (Рис. 21)



**Рис. 21**

На вопросы «Считаешь ты ли квест нужной формой библиотечного обслуживания» и «Хотел бы ты поучаствовать еще раз в квесте» 100%, т.е. все подростки ответили «да».

Соответственно, сделаем вывод, что подросткам нравится участвовать в квестах, разгадывать разные загадки и выполнять задания.

Сравнив две анкеты (до и после проведения квеста) сделаем вывод, что после прохождения квеста многие ребята подчёркнули новую информацию о Ж. Верне и были удовлетворены проведением мероприятия.

Для полной организации мероприятия «квест» были использованы все знания и умения в области социально – культурной деятельности. Благодаря этому, мероприятие было проведено качественно и вызвало много положительных эмоций у участников квеста.

Делая вывод о проведенном мероприятии можно сказать, что он был успешно реализован и получил позитивные отзывы.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2**

В главе 2 нами рассмотрена культурно-досуговая деятельность на примере микрорайона «Нагорный» г. Кунгура (Пермский край). Первоначально изучили историю микрорайона и выяснили, что в него входит два учреждения культуры: библиотека и клуб. В клубе проводятся различные мероприятия, такие как: массовые народные гуляния, культурные спортивные праздники, спектакли, концерты, развлекательные программы. Проводится работа с молодежью и подростками. Библиотека занимается организацией выставочной деятельности, библиотечно-библиографическим и информационным обслуживанием, проводятся квесты и т.д.

При проведении квеста в библиотеке для подростков поставленные задачи были выполнены. Перед началом квеста, с целью выявления наличного уровня знаний творчества и биографии Ж. Верна у подростков было проведено анкетирование «Биография и творчество Ж. Верна». Участникам была дана инструкция на выполнение заданий. По результатам анкетирования, мы сделали вывод, что подростки не заостряют внимание на даты, место рождения и на образование писателей. Или же не читают дополнительной литературы о них.

После квеста предложена вторая анкета «Отношение подростков к квесту как культурно-досуговой форме», цель которой выявить уровень знаний о Ж. Верне, а также отношение подростков к проведенному квесту. Соответственно сделаем вывод, что подросткам нравится участвовать в квестах, разгадывать разные загадки и выполнять задания.

Получив результаты анкет (до и после квеста) сделаем вывод, что после прохождения квеста ребята узнали много дополнительного материала о Жюль Верне и мероприятие им понравилось.

Делая вывод о проведенном мероприятии можно сказать, что он был успешно реализован и получил позитивные отзывы.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рассмотрев все аспекты теоретической и практической части, мы пришли к выводу, что культурно-досуговая деятельность представляет одну из важных ролей в формировании подростков. Основная цель работы – разработать культурно-досуговое мероприятие для подростков микрорайона, удовлетворяющее требованиям интересности, полезности и доступности и культуросозидающей результативности была достигнута.

Мы выяснили, что в первую очередь необходима организация культуры досуговой деятельности подростков. И это одна из главных задач современного социума. Для подростка важно уметь проводить свой досуг содержательно и интересно, с пользой и для души. Но сегодняшняя молодежь не знает, чем заняться в свободное время. Одна из причин – это недостаточное умение и желание самостоятельно устраивать свою жизнь. Расширение отношений и трудовой жизни в процессе свободного времени часто приводит к выстраиванию жизненных позиций, обучению правилам социального поведения. В свободное время подростки более открыты к восприятию мира, глубинным знаниям и изобретениям.

Досуг организуется обществом, при этом используется культура и образование, воспитание и развитие, которые предоставляют реальные возможности для развития красоты и интеллекта, а также нравственного или физического потенциала личности. Поэтому очень важно иметь возможность организовать подростка в такой культурной и свободной среде, которая стала естественной частью его жизни и позволит ему реализовать свои потребности.

Во-вторых, культурно-досуговая деятельность выделяет различные формы, наиболее популярной являются квесты. Квест дает подростку большую возможность для полноценной самореализации. Сегодня не нужно ломать голову над тем, чем заняться в свободное время. Различные учреждения, например, такие как библиотеки, музеи, клубы предлагают

достаточно разнообразные квесты, популярность которых с каждым днем увеличивается. Ведь это невероятные приключения, при прохождении которых можно испытать массу удивительных впечатлений.

В практической части, мы организовали и провели квест-игру для подростков в микрорайоне «Нагорный» и проанализировали её через проведение анкетирования.

Квест-игра была проведена для семиклассников школы №12. От каждого класса было приглашено по 10 человек. Темой квеста был выбран писатель из школьной программы Ж. Верн. В ходе анкетирования было выяснено, что подростки недостаточно полно знают биографию писателя, но активно проявили интерес ко всему мероприятию. После квеста знания о писателе и его произведениях заметно улучшились, что показало второе анкетирование. Что касается самого квеста, ребятам было интересно разгадывать ребусы, собирать мозаику, участвовать в выставке-викторине, а также проходить препятствия. Квест показал, что такая форма досуга для ребят является дополнением к школьной программе, но предполагает много затратного времени на подготовку реквизитов, составления сценарий, оформления станций.

Однако для заполнения свободного времени подростками в микрорайоне, необходимо предложить следующие рекомендации для учреждений культуры, в частности библиотек, такие как: расширение форм мероприятий, введение инновационных современных форм (как с применением электронных технологий, так и без них), использование разнообразных квестов на основании их классификации.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика орг.: учебное пособие для студентов вузов / Аванесова Г.А. – М. : Аспект Пресс, 2006. - 235 с.
- 2.Акимов В. В. Новосибирске студентов - геодезистов обучают азам профессии при помощи квестов / Акимов В. В. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://www.nsk.kp.ru/online/news>.
- 3.Аксельрод А. Ю. Клуб весёлых и находчивых / А. Ю. Аксельрод, С. А. Муратов, М. Ю. Яковлев. – М. : Советская Россия, 1965. - 152 с.
- 4.Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. - М., 2004. - С. 14.
- 5.Артюхова Т.Ю. Театрализованная деятельность как средство воспитания учащихся / Артюхова Т.Ю., Петрова Т.И. // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. - 2015. - №1. – С.31.
- 6.Атоманенко О. В. Использование квест-технологий в организации досуговой деятельности молодежи / Атоманенко О. В., Калашникова Н. Н. // Новые технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития : сб. науч. тр. по материалам Междунар. науч.-практ. конф. : в 4 ч. Ч. 2 / под общ. ред. Е. П. Ткачевой. – Белгород, 2018. – С. 20-23.
- 7.Бачурина В. Развивающие игры для дошкольников / Бачурина В. - М. : Лада, 2011. – С. 34.
- 8.Бочарникова И. С. Досуговые предпочтения современной Российской молодежи: сравнительный социологический анализ / И. С. Бочарникова // Теория и практика общественного развития. – 2018. – №1. – С.36-39.



- 9.Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учеб. пособие для СПО / Е. В. Бурмистрова. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.
- 10.Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: - <http://ito.bitpro.ru/>
- 11.Вдовенко Т. В. Сфера досуга в странах Западной Европы / Вдовенко Т. В., Цинченко Г. М. // Управленческое консультирование. - 2015. - №6. – С.78.
- 12.Волкотрубова А.В. Значение игры в подростковом возрасте / Волкотрубова А.В. // Вестник КРСУ – 2011. –Т.11. - № 1. – С.5.
- 13.Григорьев В.М. На пути к теории народной педагогики игры / Григорьев В.М. // Теория и история игры. Вып. I. М. - С. 5 –18.
- 14.Дашковская О.Д. Организация досуговой деятельности / О.Д. Дашковская. - Яросл. гос. ун-т. – Ярославль : ЯрГУ, 2009. – С.2.
- 15.Дуликов В. З. Социально-культурная работа за рубежом : Тенденции развития : учеб. пособие / В. З. Дуликов; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ. – С.67.
- 16.Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте / Евстигнеева Ю.М. // Мос. Гос. ун-т. - М.: [б.и.], 2003. - С. 16.
- 17.Егоренко О.А. Квест как элемент культурного досуга / Егоренко О.А. Веденеева Е.Г. // Российские регионы: взгляд в будущее. - 2017. - №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-element-kulturnogo-dosuga>.
- 18.Жарков А. Д. Культурно-досуговая деятельность как самостоятельная отрасль педагогической науки / Жарков А. Д. // Образование и общество, 2007. - №2. - С. 98-104.
- 19.Жаркова Л.С. Методика организации работы библиотеки в сфере социально-культурной деятельности: научно-практическое пособие / Л. С. Жаркова. – М. : Литера, 2009. – 111 с.

20.Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие для студ. высш. и сред. учеб. заведений / Игумнова Е.А., Радецкая И.В. // Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – С. 235.

21.Интернет 2017–2018 в мире и в России: статистика и тренды <https://www.web-canape.ru/business/internet-2017-2018-v-mire-i-v-rossii-statistika-i-trendy/>

22.Квест (значения) // Википедия // <http://ru.wikipedia.org/?oldid=69566952>.

23.Ковешникова А. Е. Социальное проектирование как метод организации досуговой деятельности молодежи / А. Е. Ковешникова // КПЖ. – 2017. – №2 (121). – С. 45.

24.Кокка Ж. В., Лихачева Л. С. Игровые формы досуговой деятельности подростков / Кокка Ж. В., Лихачева Л. С. // Человек в мире культуры. - 2016. - №3. – С.15.

25.Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста / Короткова Н.А. - Линка-Пресс Москва, 2015. – С.43.

26.Костюкова С. П. Квест как современный педагогический прием в старшем дошкольном возрасте / Костюкова С. П., Полякова Н. М. // Молодой ученый. - 2019. - №2. - С. 355-358.

27.Кротова Ю. Педагогика досуга в англоязычных странах / Кротова Ю.Н. - [Электронный ресурс] : учеб. пособие. - СПбГАК: ИнфоКомм, 2013. – С.45.

28.Культурная политика в Европе: выбор стратегии и ориентиры : сб. материалов / М-во культуры Рос. Федерации. Рос. нац. б-ка; [Сост. Е.И. Кузьмин, В.Р. Фирсов]. - М. : Либерея, 2002. - С.95-96.

29.Культурно-досуговая деятельность за рубежом - составная часть социокультурного процесса. - 2013. - [Электронный ресурс]: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturno-dosugovaya-deyatelnost-sostavnaya-chast-sotsiokulturnogo-protssessa>.

- 30.Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / Леонтьев А.Н. - М. : Смысл, Академия, 2005. - 352 с. - (Классическая учебная книга).
- 31.Леонтьев А.Н. К теории развития психики ребенка / Леонтьев А.Н. – М. : Инфра-М, 1998. – 528 с.
- 32.Максютин Н. Ф. Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие / Максютин Н. Ф. - Казань, 1995. - С. 21.
- 33.Масляков А. КВН – жив! / Масляков А. - Электронная Библиотека : АСТ. - 35 с.
- 34.Матвеева С.И. Развитие библиотек-филиалов МУК ЦБС г. Кунгура: Историко-краеведческий аспект / Матвеева С.И. – Екатеринбург, 2010. // URL: <http://www.uraledu.ru/node/26621>
- 35.Мелентьева Н.А. Организация библиотечного обслуживания населения Пермского края в 2018 году / Мелентьева Н.А. // ПГКУБ им. А.М. Горького. – 2019. -//<http://www.permculture.ru/>
- 36.Мушкалов С. Микрорайон Нагорный города Кунгура летом отметит 55-летие / Мушкалов С. // Искра, 2014 (31 мая). – С.3.
- 37.Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: - <http://vio.fio.ru>.
- 38.Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>.
- 39.Панорама культурной жизни зарубежных стран : Информ сб. / Рос. гос. б-ка. Информкультура. - М. : Рос. гос. б-ка, 2002. - Вып. 3. - С.28-30.
- 40.Развивающие досуговые формы в России в XIX-XX вв. – URL: [Электронный ресурс] <https://allrefrs.ru/4-15865.html>.

- 41.Сапогова Е.Е. Психология развития человека / Сапогова Е.Е. - М. : Аспект Пресс, 2005 - 460 с.
- 42.Словарь-справочник организатора культурно-досуговой деятельности / Сост. Н.В. Кравченко. - Нижний Тагил, 2015. – 44 с.
- 43.Смаргович И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности: учеб.-метод. пособие / И.Л. Смаргович. – Минск : БГУКИ, 2013. – С.136.
- 44.Соц.Образ. Квест. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.education-mgu.ru/news5.php>
- 45.Социальная работа за рубежом : учеб. пособие / Сост. Е.С. Новак, Е.Г. Лозовская, М.А. Кузнецова; под общ. ред. Е.С. Новак. Волгоград: Издательство ВолГУ, 2001. - 172 с.
- 46.Стеббинс Р. А. Свободное время: к оптимальному стилю досуга (взгляд из Канады) / Стеббинс Р. А. // Социологические исследования. - 2002. — № 7. - С. 67.
- 47.Стрельцов Ю.А. Культурология досуга : учеб. пособие. – М. : МГУКИ, 2003. – С.7.
- 48.Суртаев В.Я. Социология молодежного досуга / В.Я. Суртаев. - СПб., Ростов н/Д: Гефест, 1998. – С.28.
- 49.Указ Президента РФ от 12 июня 2014 г. N 426 «О проведении в Российской Федерации Года литературы» // <http://www.consultant.ru>.
- 50.Ухтинская М.В. Туристско-экскурсионная деятельность в организации досуга подростков / Ухтинская М.В. // Вестник СПбГУК. - 2012. - №3. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/turistsko-ekskursionnaya-deyatelnost-v-organizatsii-dosuga-podrostkov>.
- 51.Учреждения культуры // URL: [http://kungur-adm.ru/Obshhestvo/Kultura/uchrezhdenija\\_kultury/15636/](http://kungur-adm.ru/Obshhestvo/Kultura/uchrezhdenija_kultury/15636/)
- 52.Ушаков Д.Н. Большой толковый словарь русского языка. Современная редакция / Ушаков Д.Н. – М. : Дом Славянской Книги, 2011. – 960 с.

53.Франция: молодежь и культурный досуг «вне дома» // Культура в современном мире. - Вып.2. – М. - С.110-118.

54.Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / Чистякова К. В. // Человек в мире культуры. - 2013. - № 3/4(7) - С. 20 - 22.

55.Чмир Р.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений / Чмир Р.А., Федулова Ю.А., Николашин В.П. // ТППП АПК. - 2016. - №1 (9). – С.3.

56.Шаповал И. Г. Семья и подростковое насилие / Шаповал И. Г. // Молодой ученый, 2016. - №20. - С. 626-631. // URL <https://moluch.ru/archive/124/33987/>.

### **Сценарий квеста «Фантастические миры Ж. Верна»**

**Цель квеста:** заинтересовать творчеством и биографией писателя – фантаста Ж. Верна через современную форму - квест.

**Цель анкетирования:** выявить наличный уровень знаний творчества и биографии Ж.Верна у подростков (анкета до квеста), выявить отношение подростков к квесту как культурно-досуговой форме (анкета после квеста)

**Действующие лица:** ведущий (Матвеева Татьяна Сергеевна – 4 курс, менеджмент социально-культурной деятельности); в роли помощников - Анна Анатольевна Гришина, Елена Ивановна Уткина - сотрудники библиотеки; волонтеры в количестве 5 человек, в возрасте 16-17 лет.

**Оборудование:** презентация (слайд - шоу) с мелодией «He's a Pirate (из фильма «Пираты Карибского моря» на тему «Фантастические миры Ж. Верна», как фон всего мероприятия. Атрибуты для станций квеста (кольца, пиратская шляпа, фотозона, веревки, ширма и др.). Маршрутные листы, призы (конфеты).

#### **Задачи квеста:**

- Подготовить сценарий квеста;
- Продумать названия станций и задания для подростков, подготовить маршрутные листы;
- Оформить библиотеку в стиле фантастики и подобрать атрибутику по теме;
- Привлечь волонтеров на станции квеста;
- Подготовить и провести анкетирование среди подростков до и после квеста.

#### **Этап первый.**

- Учащиеся получают задание: подготовить название команды, девиз. Название и девиз должны соответствовать тематике квеста: «Фантастические миры Ж. Верна».

- Представление команд.
- Проведение анкетирования «Биография и творчество Ж. Верна»
- Капитанам вручают маршрутные листы.

#### **Этап второй.**

- Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи.
- После прохождения квеста - проведение анкетирования «Отношение подростков к квесту как культурно-досуговой форме»

#### **Ход мероприятия:**

**Ведущий:** Добрый день, дорогие друзья! Нам приятно видеть вас в библиотеке-бестселлер. Сегодня мы отправимся в увлекательный мир приключений и открытий, в «Фантастические миры Ж. Верна». Наш квест посвящен творчеству и биографии одного из известных французских писателей – фантастов. Ваша задача пройти все станции, ответить на вопросы. Станции расположены по всей библиотеке: в читальном зале, в книгохранилище, на абонементе. Возле каждой станции стоит часовой и дает задание, которое необходимо выполнить. Правильные ответы фиксируются часовыми в командном маршрутном листе:

Название станции	Баллы	Итог
зашифрованный текст		
на необитаемом острове		
найди послание		
попади в цель		
непроходимые джунгли		
выставка-викторина		
собери мозаику		

### **Названия станций:**

На станции «зашифрованный текст» необходимо было вставить недостающие слова с помощью книги о биографии и творчестве Ж. Верна.

На станции «на необитаемом острове» ребятам дано ограниченное количество предметов, которые они взяли бы с собой на необитаемый остров, и пояснить, что они могут с ними сделать.

На станции «найди послание» - дети должны отыскать киндер, в котором находится ребус и отгадать его.

Станция «попади в цель». Ребятам предлагается немного поиграть, закинуть кольца на острие, кто попадет, получает 1 балл.

Станция «непроходимые джунгли» - ребята необходимо пролезть через веревку, не задевая ее.

Станция «выставка-викторина» - необходимо отвечать на вопросы по теме «произведения Ж. Верна», при этом использовать книги на выставке.

На последней станции «собери мозаику» подростки собирали мозаику по произведению «Дети капитана Гранта».

**Ведущий:** Ну что ж ребята, вот и подошло наше приключение к концу. Вам понравилось? Вы все проявили смекалку, активность, логику. Постарались на славу. Ну, а сейчас давайте подведем итоги нашего приключения. Итак, больше всех баллов набрала команда ...

Друзья, давайте поаплодируем нашим победителям (все аплодируют). Вы получаете сладкий приз - килограмм конфет. Спасибо, что посетили нашу библиотеку, хотелось бы, чтобы вы приходили к нам как можно чаще. Мы надеемся, что сегодня вы узнали для себя что-то новое. До новых встреч!



**Анкета «Биография и творчество Ж. Верна»**

Дорогой друг!

Отметь, пожалуйста, галочкой правильный вариант ответа.

1. Одним из основоположников, какого жанра литературы был Ж. Верн?

А) Историко-приключенческого

Б) Научной фантастики

В) Политической утопии

2. Назовите полное имя писателя Ж. Верна:

А) Поль.

Б) Габриэль.

В) Мишель.

3. В каком году родился Ж. Верн?

А) 1728

Б) 1828

В) 1830

4. В какой стране родился Ж. Верн?

А) Польша

Б) Франция

В) Германия

5. Кем был Ж. Верн по образованию?

А) Врач

Б) Юрист

В) Механик

6. Какие два произведения Ж. Верна, вы знаете?

- А) Вино из одуванчиков
- Б) Путешествия Гулливера
- В) Таинственный остров
- Г) Пятнадцатилетний капитан
- Д) Робинзон Крузо

7. Назовите имя лорда Гленарвана, владельца яхты «Дункан» и одного из главных героев романа Ж. Верна «Дети капитана Гранта»?

- А) Роберт
- Б) Джон
- В) Эдуард

8. Один из романов Ж. Верна называется «Вокруг света за 80....»

- А) Лет
- Б) Дней и ночей
- В) Дней

9. Назовите полное имя Дика в романе «Пятнадцатилетний капитан»:

- А) Ричард
- Б) Дикаприо
- В) Сэм

10. Название шхуны, на которой герои романа Ж. Верна «Пятнадцатилетний капитан» отправились в путешествие:

- А) Пилигрим
- Б) Вариос
- В) Бенедикт

Благодарим за участие!

**Анкета «Отношение подростков к квесту  
как культурно-досуговой форме»**

Дорогой друг! Благодарим за участие в квесте.

Отметь, пожалуйста, галочкой правильный вариант ответа.

1. Одним из основоположников, какого жанра литературы был Ж. Верн?  
А) Историко-приключенческого  
Б) Научной фантастики  
В) Политической утопии
  
2. Назовите полное имя писателя Ж. Верна:  
А) Поль.  
Б) Габриэль.  
В) Мишель.
  
3. В каком году родился Ж. Верн?  
А) 1728  
Б) 1828  
В) 1830
  
4. В какой стране родился Ж. Верн?  
А) Польша  
Б) Франция  
В) Германия
  
5. Кем был Ж. Верн по образованию?  
А) Врач  
Б) Юрист  
В) Механик

6. Какие два произведения Ж. Верна, вы знаете?

- А) Вино из одуванчиков
- Б) Путешествия Гулливера
- В) Таинственный остров
- Г) Пятнадцатилетний капитан
- Д) Робинзон Крузо

7. Назовите имя лорда Гленарвана, владельца яхты «Дункан» и одного из главных героев романа Ж. Верна «Дети капитана Гранта»?

- А) Роберт
- Б) Джон
- В) Эдуард

8. Один из романов Ж. Верна называется «Вокруг света за 80....»

- А) Лет
- Б) Дней и ночей
- В) Дней

9. Назовите полное имя Дика в романе «Пятнадцатилетний капитан»:

- А) Ричард
- Б) Дикаприо
- В) Сэм

10. Название шхуны, на которой герои романа Ж. Верна «Пятнадцатилетний капитан» отправились в путешествие:

- А) Пилигрим
- Б) Вариос
- В) Бенедикт

11. Оцени по 5ти бальной шкале, насколько интересен квест для тебя (где 5- высшая оценка, 1- низкая)?

1 2 3 4 5

12. Оцени по 5ти бальной шкале, насколько, по твоему мнению, полезен квест?

1 2 3 4 5

13. Оцени по 5ти бальной шкале, насколько понятно (доступно) доведена до тебя информация о Ж. Верне?

1 2 3 4 5

14. Считаешь ли ты квест нужной формой библиотечного обслуживания?

А) Да

Б) Нет

15. Хотел бы ты поучаствовать в квесте еще раз?

А) Да

Б) Нет

Благодарим за участие!